BENDY AND THE INK MACHINE™

JOEY DREW STUDIOS™

РУКОВОДСТВО ДЛЯ НОВИЧКОВ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО МЕГАПОПУЛЯРНОЙ ИГРЕ!

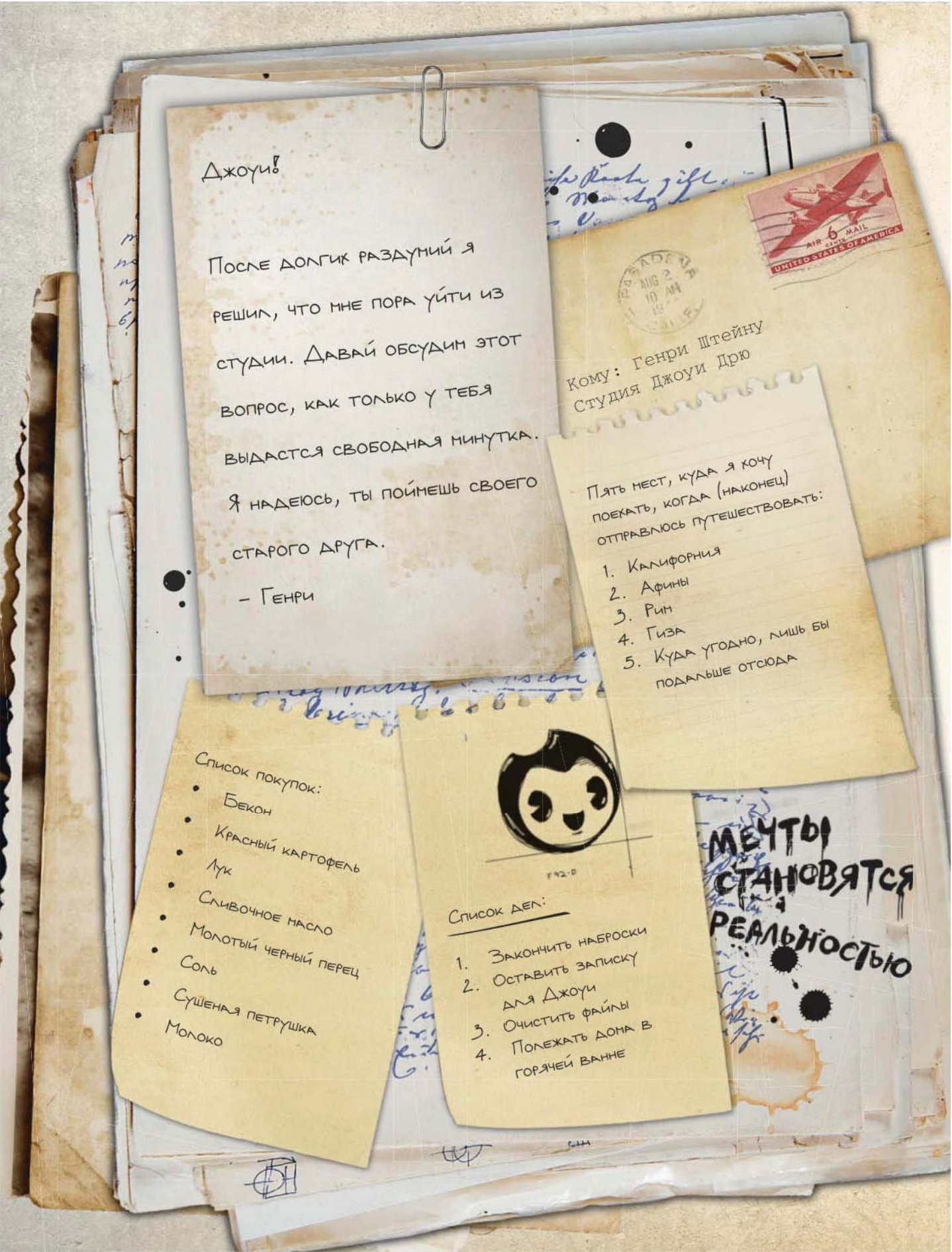
BENDY AND THE INK MACHINE™

JOEY DREW STUDIOS™

РУКОВОДСТВО ДЛЯ НОВИЧКОВ

Кала Спиннер

Москва
Freedom
2021


Джоуи!
После долгих раздумий я решил, что мне пора уйти из студии. Давай обсудим этот вопрос, как только у тебя выдастся свободная минутка. Я надеюсь, ты поймешь своего старого друга.
– Генри
Кому: Генри Штейну
Студия Джоуи Дрю
Пять мест, куда я хочу поехать, когда (наконец) отправлюсь путешествовать:
1. Калифорния
2. Афины
3. Рим
4. Гиза
5. Куда угодно, лишь бы подальше отсюда
Список покупок:
Бекон
Красный картофель
Лук
Сливочное масло
Молотый черный перец
Соль
Сушеная петрушка
Молоко
Список дел:
1. Закончить наброски
2. Оставить записку для Джоуи
3. Очистить файлы
4. Полежать дома в горячей ванне
МЕЧТЫ СТАНОВЯТСЯ РЕАЛЬНОСТЬЮ

Добро пожаловать в

Мечты

Все начинается с **МЕЧТЫ**. Мечта - это искра, которая приводит колесо в движение. Нужно лишь верить, что возможно абсолютно все. Так в студии Джоуи Дрю рождается каждый мультик.

Становятся

Когда все сотрудники **СТАНОВЯТСЯ** командой, когда мы работаем усердно и получаем от этого радость, невозможное становится возможным. На этом этапе каждый из нас играет свою роль в процессе воплощения мечты, которой потом все мы сможем насладиться.

Реальностью

Заканчивая свой шедевр, мы наблюдаем за новой **РЕАЛЬНОСТЬЮ**, которую создали. Теперь наши мечты воплощены, и мы готовы поделиться ими с любым, кто хочет быть счастливым.

Джоуи Дрю

© 2019 Joey Drew Studios Inc. Bendy, Bendy and the Ink Machine, The Bendy Characters, images and logos are trademarks of Joey Drew Studios Inc. All Rights Reserved. Russian-language edition published by EKSMO PUBLISHING HOUSE LIMITED COMPANY, by arrangement with Scholastic Inc., 557 Broadway, New York, NY 10012, USA.

Фотографии © Shutterstock: брызги: (Anastacia-azzzya), (DigitalShards), (ESB Professional), (EVZ), (GriyoLabs), (iadams), (WitchEra), бумаги: (Anelina), (Feng Yu), (Gosteva), (hidesy), (I.Pilon), (Karramba Production), (LiliGraphie), (nunosilvaphotography), (Picsfive), (Rudy Bagozzi), (showcake), (Valentin Agapov), 1 фоновая текстура и далее (Lukasz Szwaj), 2 скрепки и далее (AVS-Images), 2 конверт (Mark Carrel), 2 пятна от кофе и далее (Juhku), 3 растекшиеся капли справа сверху и далее (Kirill.Veretennikov), 5 баннер и далее (bodabis), 5 текстура и далее (Milos Djapovic), 10 порванная бумага и далее (s_oleg), 15 фоторамка и далее (Popartic), 15 плеер и далее (Odua Images), 16 текстура и далее (Bruno Ismael Silva Alves), 67 гарантийное письмо (Artist_R), 67 чек и далее (Jill Battaglia), 83 отпечаток чашки (schankz), 114 бумаги (Mark Carrel), 148 кнопка и далее (Feng Yu), 167 брызги (xpixel)

Дизайн книги Amazing15

С использованием артов Frion Bifrost, Prismahayas, AtAt, WhicheverComa, Katie Guinn, Shannon Marie, NoisyPaperDragon, Nao Sasaki, MissPeya, Merkurfisch, Cary, Weretoons, TimetheHobo

Дополнительные иллюстрации Abby Bulmer

Спиннер, Кала.

С72 Бенди и чернильная машина : руководство для новичков / Кала Спиннер ; [перевод с английского А. Федотовой]. — Москва : Эксмо, 2021. — 208 с. : ил. — (Young Adult. Bendy and the ink machine).

Добро пожаловать в анимационную студию Джоуи Дрю! Здесь вы сможете познакомиться с главными персонажами наших мультфильмов: Дьяволенком Бенди, Волком Борисом и Ангелом Алисов! В этом руководстве вы узнаете, как передвигаться по студии, управлять уникальной чернильной машиной, и познакомитесь со всеми, кто работает в лучшей анимационной студии мира!

Мы надеемся, что со временем дружный коллектив станет вашей семьей, а студия Джоуи Дрю — родным домом. Ведь здесь так здорово! Возможно, когда-то вы просто НЕ СМОЖЕТЕ ОТСЮДА УЙТИ...

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

© Федотова А., перевод на русский язык, 2020
© Издание на русском языке, оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

ISBN 978-5-04-105508-0

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Литературно-художественное издание

YOUNG ADULT. BENDY AND THE INK MACHINE

Спиннер Кала

БЕНДИ И ЧЕРНИЛЬНАЯ МАШИНА
РУКОВОДСТВО ДЛЯ НОВИЧКОВ

Ответственный редактор *П. Рудакова.* Младший редактор *М. Швецова*
Художественный редактор *Н. Кудря.* Технический редактор *О. Левкин*
Компьютерная верстка *Н. Кудря.* Корректор *И. Богородская*

Страна происхождения: Российская Федерация / Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндіруші: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы,
123308, Ресей, қала Маскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 имарат, 20 қабат, офис 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru.
Тауар белгісі: «Эксмо»
Интернет-магазин : www.book24.ru

Интернет-магазин : www.book24.kz
Интернет-дүкен : www.book24.kz
Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және енім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы к., Домбровский көш., 3-а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайтта: www.eksmo.ru/certification

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо» www.eksmo.ru/certification
Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 30.11.2020. Формат 80x100 1/16.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 19,26. Тираж экз. Заказ

16+

Официальный интернет-магазин издательской группы "ЭКСМО-АСТ"
book24.ru

ISBN 978-5-04-105508-0
9 785041 055080 >

СОДЕРЖАНИЕ

Часть I. Переживите первую неделю

Глава 1: «Движущиеся картинки» 8
Глава 2: «Старая песня» 22
Глава 3: «Взлеты и падения» 46
Глава 4: «Большие чудеса» 78
Глава 5: «Последняя бобина» 112

Часть II. Добро пожаловать в студию!

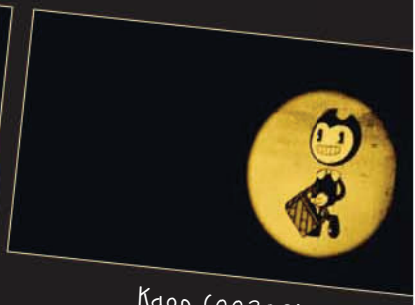
Структура анимационного отдела 168
Добро пожаловать в анимационный отдел! 170
Структура музыкального отдела 172
Добро пожаловать в музыкальный отдел 174
Структура бухгалтерии и отдела финансов 176
Структура администрации и отдела особых проектов 178
Добро пожаловать в административный отдел! 180
Чего мы от вас ожидаем 182
Ваш первый день в студии 184
Здоровье и охрана труда 186
Праздники и отпуск 188
Вознаграждение сотрудников 190
Бендиленд 192

Часть III. Как сделать персонажей живыми

Отрывки из книги Джоуи Дрю «Иллюзия жизни» 196
Как анимировать Бенди 204
Как анимировать Волка Бориса 206
Как анимировать Ангела Алису 207

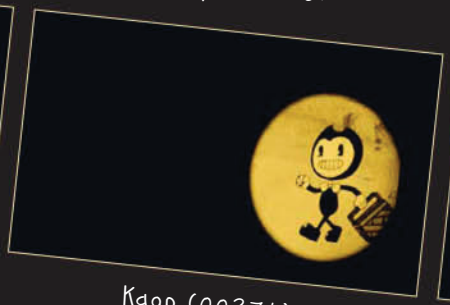
Kagp (00218)

Kagp (00298)

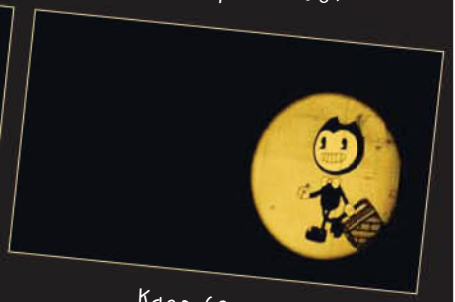


Kagp (00308)

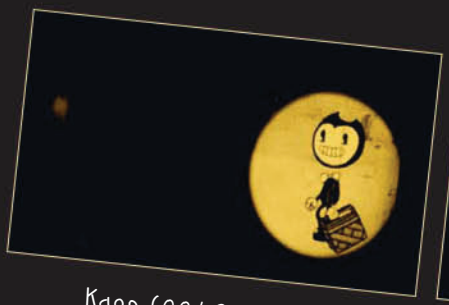
Kagp (00315)



Kagp (00374)



Kagp (00415)



Kagp (00423)

Kagp (00462)

Kagp (00484)

Kagp (00518)

Kagp (00534)

Kagp (00561)

Kagp (00592)

Kagp (00601)

Kagp (00637)

ПЕРЕЖИВИТЕ ПЕРВУЮ НЕДЕЛЮ

Поздравляем! Вас приняли в студию Джоуи Дрю! Теперь, когда вы официально присоединились к нашей команде, вам наверняка захочется в деталях узнать, как здесь все устроено. Как же иначе? Ведь это лучшее место работы на свете!

В данном разделе вы узнаете о передовом оборудовании нашей студии, а так же о мультиках, над которыми вы будете работать в ближайшие недели. Не выпускайте из рук это полезное руководство – оно может спасти вам жизнь!

Мы постарались вложить в этот справочник всю необходимую информацию, но вы можете добавлять в него свои собственные заметки и исправления по мере того, как меняются требования и коллектив. Знакомясь с новыми людьми и сталкиваясь с чем-то незнакомым, не стесняйтесь задавать вопросы коллегам, чтобы они ввели вас в курс дела. Как любит говорить мистер Дрю: «Студия сильна ровно настолько, насколько сильно ее самое слабое звено». К тому же пытливый ум – это то, что ведет нас к светлому будущему!

ГЛАВА ПЕРВАЯ
«ДВИЖУЩИЕСЯ КАРТИНКИ»

Дорогой Генри!

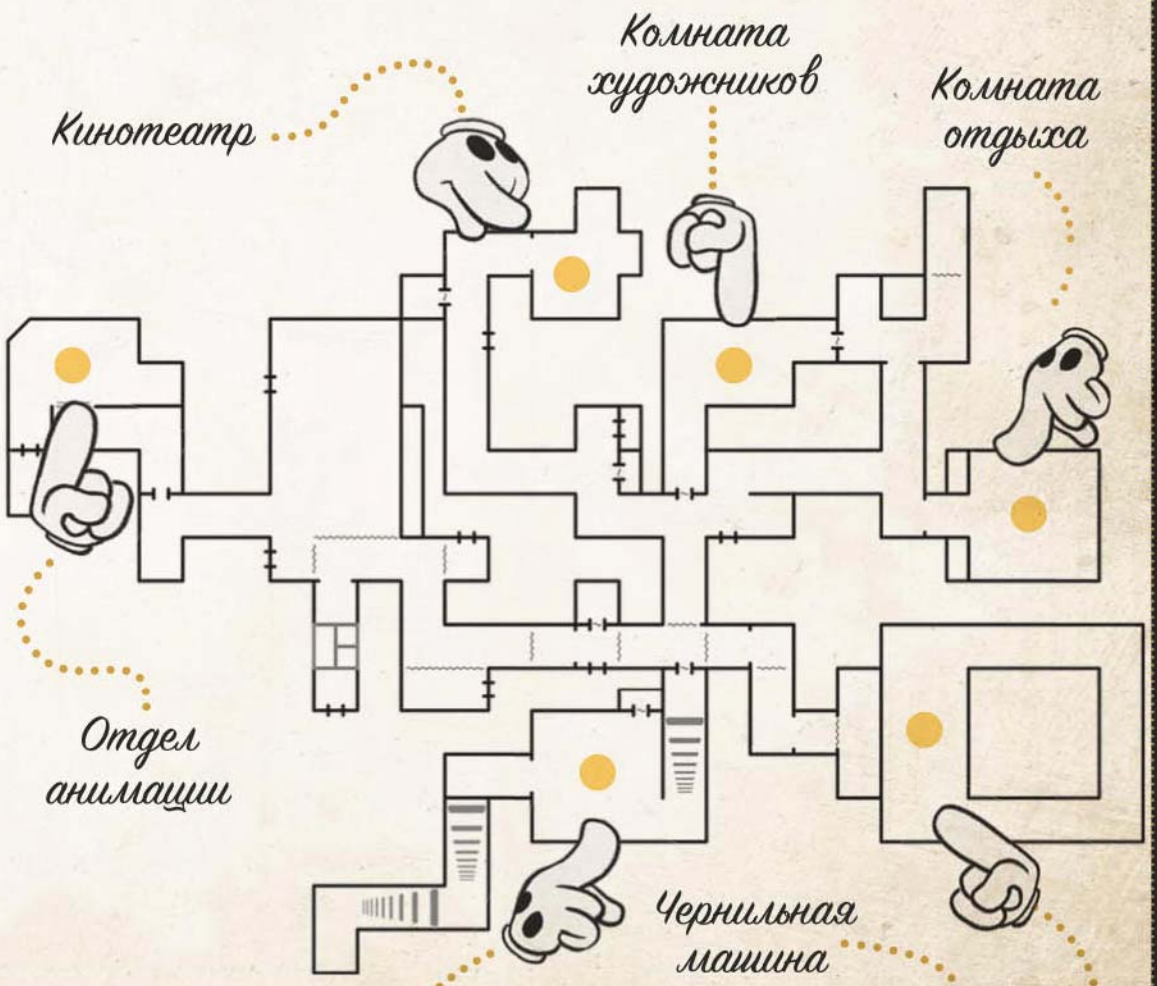
Такое ощущение, что прошла целая вечность с тех пор, как мы вместе работали над мультфильмами. Как незаметно пролетели эти тридцать лет, правда?

Если вернешься к нам в город, зайди в старую мастерскую. Мне нужно кое-что тебе показать.

- Твой лучший друг, Джоуи Дрю

План Студии

Студия Джоуи Дрю занимает обширное помещение и с каждым днем становится все больше! Пользуйтесь этой удобной картой, чтобы не заблудиться.



Новая цель:
УЗНАТЬ СЕКРЕТ ДЖОУИ

От: Джоуи Дрю

Записка сотрудникам насчет чернильной машины

Люди часто спрашивают меня, что отличает студию Джоуи Дрю от какой-нибудь обычной студии Джоу Шмоу. Конечно же, все дело в нашей прекрасной команде. Но как нам перейти на новый уровень работы? Я представляю вам… чернильную машину!

Чернильная машина – новейшее достижение в художественной технологии, аппарат, созданный компанией «Gent» специально для нас. Эта потрясающая машина производит высокосортные, первоклассные чернила и разносит их по всей студии, словно надежное, живое сердце. Такие чернила можно использовать не только для рисования, но и для того, чтобы печатать фигуры в натуральную величину. Какие фигуры? Какие только придут вам в голову!

Вы можете спросить меня: зачем нам собственная чернильная машина? Отличный вопрос! Хороший шеф-повар не станет готовить из второсортных ингредиентов; нет, он тщательно выбирает лучшую гусиную печень для фуа-гра, чтобы не допустить ни малейшей оплошности. Хотя, как по мне, фуа-гра – жуткая мерзость, так что давайте подберем другое сравнение. Макароны с сыром. Скажите мне, что лучше: макароны с залежалым сыром, который вы купите в магазине на углу, или с изысканной смесью созревших сыров гауда и хаварти?

Представьте, что чернильная машина – это сосуд, в котором хранится смесь вкуснейших сыров. Ее чернила можно залить в преобразователи чернил,

недавно установленные по всей студии, и напечатать что угодно: гаечный ключ, радио, шестеренку, штепсель – выбирать вам! Потому что эти чернила лучшие из лучших в чернильном мире. С их помощью вы создадите необыкновенно четкие и реалистичные иллюстрации. Вам даже может показаться, что еще чуть-чуть, и они оживут! Способны ли вы вообразить такое?

БЕРЕГИТЕСЬ ЧЕРНИЛЬНОЙ МАШИНЫ

Указания :

Обыщите заброшенную мастерскую. По пути вам могут попасться некоторые любопытные предметы.

- Суп с беконом: если у вас понизился уровень здоровья, суп с беконом мгновенно восстановит его.
- Плеер: сотрудники студии сделали эти аудиозаписи, чтобы вы могли их послушать.
- Радио: в каждой главе есть радио, которое можно включить и слушать. Может быть, вы даже узнаете некоторые песни!
- Стойка для перфокарты: воспользовавшись ею, вы сохраните свои достижения.

Следуя за указателями, дойдите до комнаты с чернильной машиной. Там вам будет необходимо найти и установить батарейки, чтобы запустить подъемный механизм. Батарейки находятся слева от вас: одна в сундуке, а другая на полке. Вставьте их в блок питания, расположенный справа от рычага, а затем потяните за рычаг, чтобы активировать подъемник.

Новая цель:

ПОЧИНИТЬ ЧЕРНИЛЬНУЮ МАШИНУ

Теперь, когда вы активировали чернильную машину, вам нужно починить и включить ее. Для этого идите в комнату, где расположена генераторная станция. Там вы узнаете, что необходимо собрать шесть предметов:

1. ШЕСТЕРЕНКА. Вернитесь в комнату с чернильной машиной и откройте сундук, который стоит слева от дверного прохода.
2. ИГРУШКА БЕНДИ. Она лежит на стуле в кинотеатре.
3. КНИГА. Спуститесь в столовую и возьмите со стола книгу «Иллюзия жизни».
4. ЧЕРНИЛЬНИЦА. Вернитесь ко входу и найдите чернильницу в столе под плакатом с надписью «Работай усердно, работай с удовольствием» в отделе анимации. Здесь можно заметить забавную пасхалку: рисунок на столе меняется каждый раз, когда вы к нему подходите.
5. ПЛАСТИНКА. В одной из комнат – той, что с радио – выключится свет. Когда это произойдет, вы сможете войти и достать пластинку из-под стола.
6. ГАЕЧНЫЙ КЛЮЧ. Торчит из груди мертвого Бориса.

Кому: Сотрудникам студии

Студия Джоуи Дрю поздравляет вас с праздниками!

Безусловно, за этот год все мы сблизились еще больше. Никто не мог предвидеть многочисленные победы и препятствия, которые ожидали студию Джоуи Дрю в этом году, но одно можно сказать точно: мы преодолеем любые трудности и отпразднуем любое достижение – все вместе.

Рождество учит делиться тем, что у нас есть. Я бы хотел попросить вас выбрать какой-нибудь предмет с вашего рабочего стола – что-то что имеет для вас значение, нечто, что символизирует вашу сущность, – и положить его на один из пьедесталов в комнате отдыха, которые я подготовил специально для этой цели. Если нам повезет, боги смилостивятся и подарят нам еще один успешный год.

Голос
УОЛЛИ ФРЭНКСА

Я перестал понимать, что Джоуи делает со студией. Мы не успеваем заканчивать анимации вовремя. И я никак не могу понять, зачем нам эта машина. Она стучит и гремит, она разводит грязь. И вообще, кому надо столько чернил?

А еще, представьте себе, Джоуи заставил каждого из нас отдать какую-нибудь вещицу с рабочего стола. Мы поставили их на такие маленькие пьедесталы в комнате отдыха. «Чтобы боги смилостивились», – говорит Джоуи. Чтобы работа шла как надо.

Мне кажется, он сошел с ума, но зарплату платит исправно.

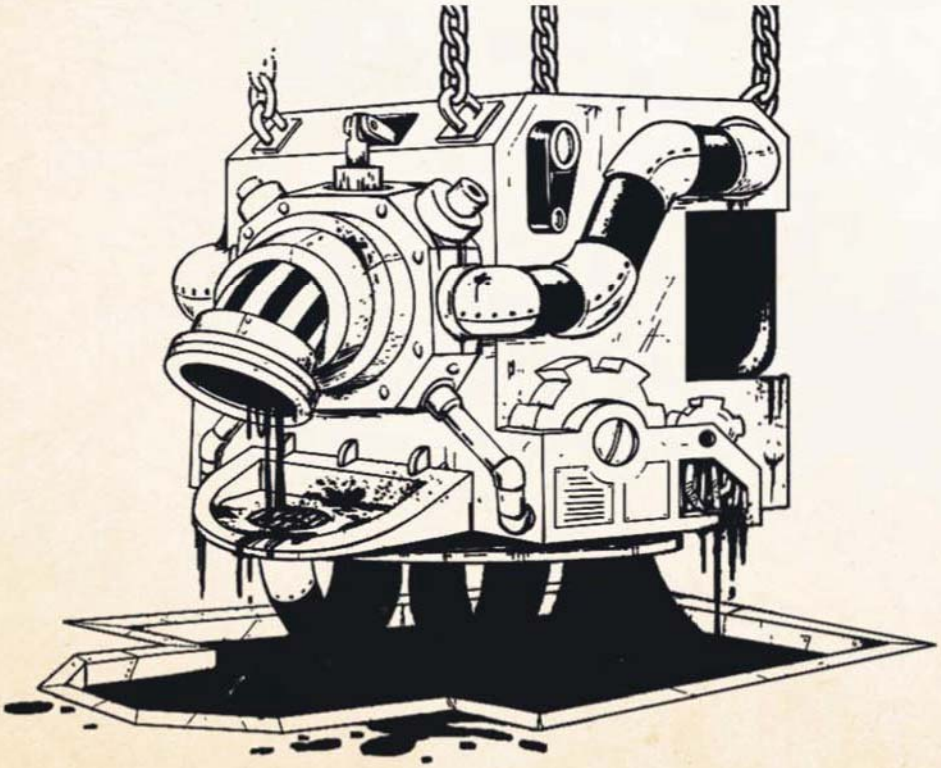
Однако вот что я вам скажу: если здесь прорвется еще хоть одна труба, я свалю отсюда.

ЧРЕЗВЫЧАЙНО СЕКРЕТНО

Взаимодействие с чернильной машиной

Мы гордимся, что наша студия располагает таким передовым техническим средством, как чернильная машина. Тем не менее не забывайте, что это дорогостоящий и хрупкий аппарат. Пожалуйста, воздерживайтесь от какого-либо взаимодействия с чернильной машиной, если у вас нет специального разрешения от Томаса Коннора - нашего штатного ремонтного мастера из компании «Gent» - или самого мистера Дрю.

В том маловероятном случае, если прорвется труба, напор чернил нужно снизить или полностью отключить с помощью вентиля, который можно найти в дальней части кинотеатра. Дополнительные вентили, расположенные по всей студии, также помогут откачать чернила из прорвавшейся трубы, но их разрешается использовать только в экстренных ситуациях. В случае прорыва, пожалуйста, известите



нашего уборщика Уолли Фрэнкса, а также попросите коллег обходить это место стороной, пока мистер Фрэнкс не закончит уборку.

Если вам понадобятся чернила, взгляните на еженедельный график, составленный для вашего удобства. Чернила подаются напрямую к вашему рабочему месту, так что вам не потребуется подходить к самой чернильной машине, если только не возникнет чрезвычайная ситуация.

Голос ТОМАСА КОННОРА

Здесь темно и холодно, и в последнее время трубы протекают буквально за каждой стеной. Я готов поклясться, что в некоторых местах треклятые чернила доходят мне буквально до колена! Тот, кто решил, что эти убогие трубы выдержат такое напряжение, либо знает о давлении что-то, чего не знаю я, либо родился полным идиотом.

Но самое ужасное - это... адские звуки, которые производит система. Как будто воет собака, которая вот-вот издохнет. Поверьте мне на слово, это место... эта... машина... черт, все эти проклятые механизмы...они какие-то противоестественные.

Не сомневайтесь, я больше никогда не стану ничего чинить для мистера Дрю.

Новая цель: ВКЛЮЧИТЬ ЧЕРНИЛЬНУЮ МАШИНУ

Разместив все предметы на соответствующих пьедесталах, отправляйтесь в кинотеатр и поверните рукоятку клапана, регулирующего напор чернил. Затем вернитесь на генераторную станцию и нажмите на переключатель.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ХОЧЕТ НИЧЕГО УПУСТИТЬ!

Некоторые достижения вы получите в любом случае за прохождение основного сюжета:

ВСЕ ДЕТАЛИ СОБРАНЫ: расположите все предметы на пьедесталах.

ПРИВЕТ, БЕНДИ: провалитесь под пол.

Но прежде чем вы отправитесь в комнату с чернильной машиной, чтобы закончить Главу 1, убедитесь, что выполнили все пункты в вашем списке дел:

РАДИО НАЛАДИЛИ: включите радио в той комнате, где лежала пластинка.

СОЗДАТЕЛЬ: поверните направо от мертвого Волка Бориса и пройдите сквозь стену, на которой висит плакат «Овечьи песни». Там вы найдете тайную комнату и человечка theMeatly.

ПРОШЛОЕ ГОВОРИТ: прослушайте все аудиозаписи в этой главе. Их две: от Уолли Фрэнкса в узкой комнате рядом со шкафом и от Томаса Коннора, которую вы услышите, когда провалитесь под пол (после того, как вернетесь к комнате с чернильной машиной).

ВКУС ДОМА: соберите все банки супа с беконом в этой главе (см. стр. 17).

ВКУС DOMA

В первой главе по всей студии спрятана двадцать одна банка супа с беконом. Найдите их все, чтобы получить достижение «Вкус дома».

- Одна банка в нижнем ящике шкафа.
- Одна банка под проектором.
- Пять банок в шкафу на нижнем этаже.
- Одна банка на полке слева от одной из дверей.
- Четыре банки в шкафу рядом с аудиозаписью Уолли Фрэнкса.
- Одна банка в шкафу, где лежат проекторы.
- Три банки на полках за проектором.
- Одна банка под проектором.
- Две банки на полках справа от стола.

И после того, как вы провалитесь под пол...

- Одна банка на нижней полке в шкафу с аудиозаписью Томаса Коннора.
- Одна банка слева от пентаграммы в ритуальной комнате. (Совет: не наступайте на пентаграмму, когда зайдете в комнату, иначе начнется кат-сцена).

Бенди!

Разрешите познакомить вас с проказливым дьяволенком, с которого все началось: Бенди!

Вы уже, конечно, заметили, что Бенди является лицом студии Джоуи Дрю. Малыш Бенди любит пошалить, так что, если за ним не следить, он может напроказничать. Хорошо, что у него есть друзья, которые не дают ему заиграться, – например, Волк Борис.

Бенди – наша звезда. Он самый знаменитый мультипликационный персонаж, с которым мы работаем на данный момент. По всей студии вам будут встречаться плакаты к мультфильмам и картонные фигуры, оставшиеся после многочисленных промоакций. Будьте осторожны, когда открываете шкафы: среди наших сотрудников есть шутники, которые установили фигурки так, чтобы они выпрыгивали на вас!

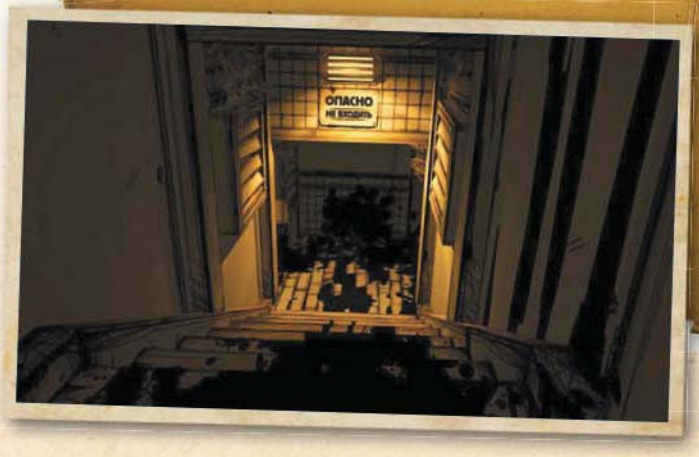
Бенди также можно увидеть на разнообразных мотивирующих плакатах и напоминалках, которые мы вешаем над рабочими столами. Мы любим нашего дорогого паренька и считаем, что его неизменное, повсеместное присутствие служит напоминанием: в этой студии мы вкладываем в персонажей всю свою заботу.

Указания:

После того как вы повернете рукоятку клапана и нажмете на переключатель на генераторной станции, убедитесь, что выполнили все задачи на этом уровне. После чего отправляйтесь к чернильной машине, чтобы ее включить. Вы заметите вереницу чернильных следов, ведущих от комнаты с машиной к запертой двери в конце коридора, и обнаружите, что проход заколочен. В этот момент вам «явится» сам Бенди.

Новая цель:
СБЕЖАТЬ ИЗ МАСТЕРСКОЙ

Постарайтесь продержаться достаточно долго, чтобы добежать до выхода. Там вы провалитесь под пол.



Новая цель:
ОТКАЧАТЬ ЧЕРНИЛА

Доберитесь до вентиля, расположенного в углу комнаты, и поверните его, чтобы откачать чернила. Выйдите через дверь и спуститесь по ступеням – тогда вы обнаружите второй клапан. Продолжайте идти вниз, чтобы найти третий клапан. Когда чернила будут откачаны, вы сможете пройти в дверь и взять топор.

Меры предосторожности

Мы можем с гордостью заявить, что в студии Джоуи Дрю не произошло ни одного (серьезного) несчастного случая. Но ввиду требований страховой компании мы обязаны оборудовать нашу мастерскую инструментами, которые могут пригодиться в случае стихийного бедствия, пожара или наводнения, чтобы произвести эвакуацию.

ТОПОР

Вы можете найти топоры в разных частях студии на тот случай, если вам понадобится расчистить себе путь до выхода. В то время как другие компании оснащают свои офисы такими несерьезными вещами, как огнетушители и аптечки, мы гордимся тем, что предлагаем нашим сотрудникам лучшее средство из всех возможных... топор.

ВООБРАЖЕНИЕ

Мы гордимся тем, что набираем только самых находчивых и остроумных сотрудников. Если в здание вломится грабитель и потребует отдать ему все ваши бесценные эскизы, вы можете подумать: «Что же мне делать?» Но на самом деле вопрос надо ставить по-другому: «Разве есть хоть что-то, чего я не могу сделать?» Изобретательность поможет вам выйти практически из любой ситуации, а если вдруг она окажется бессильна, что ж... у вас всегда есть топор!

Указания:

Возьмите со стола топор. Вы можете разрубать им предметы, встречающиеся на пути, чтобы расчистить дорогу.

Новая цель:

РАСЧИСТИТЬ ДОРОГУ

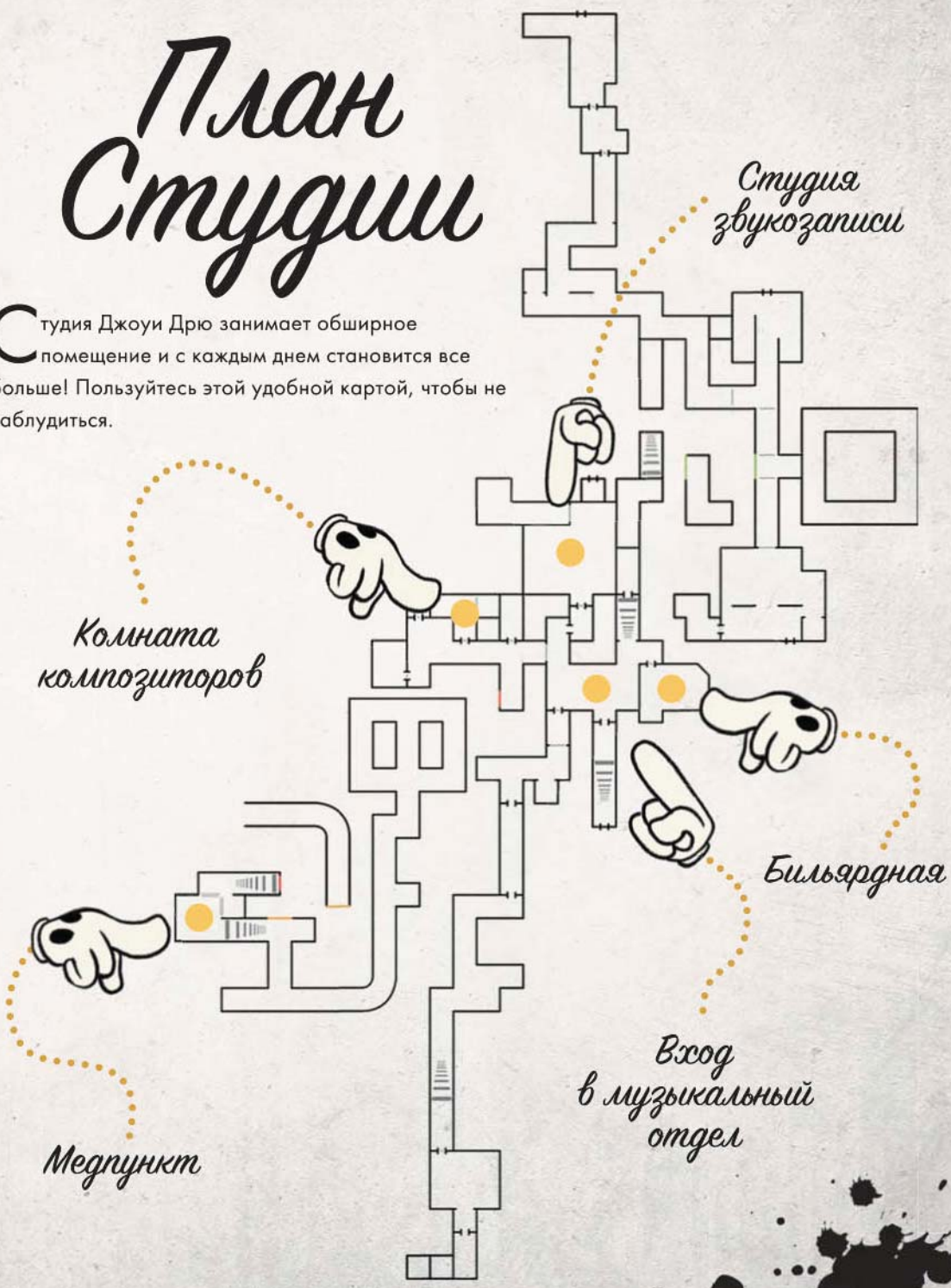
Разрубите доски в проходе и в дверном проеме, чтобы войти в ритуальную комнату. Встаньте в центр пентаграммы, чтобы посмотреть продолжение истории и закончить первую главу.

СОЗДАТЕЛЬ ЛГАЛ НАМ.

ГЛАВА ВТОРАЯ
«СТАРАЯ ПЕСНЯ»

План Студии

Студия Джоуи Дрю занимает обширное помещение и с каждым днем становится все больше! Пользуйтесь этой удобной картой, чтобы не заблудиться.



Указания:

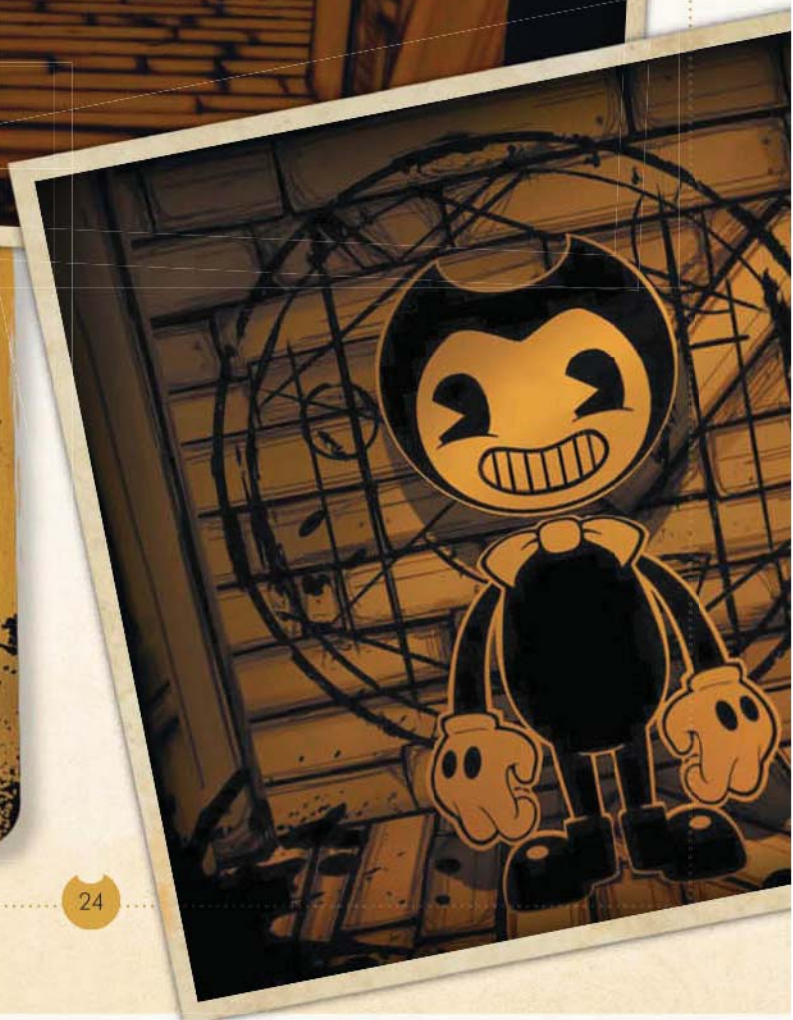
Очнувшись от видений, вы проснетесь на полу в центре пентаграммы. Возьмите топор и расчистите дверной проем перед собой. Пройдя сквозь него, вы окажетесь в большой комнате с горящими свечами и записью голоса Сэмми Доуренса.

Голос СЭММИ ЛОУРЕНСА

Он выходит из тени, чтобы дождем пролить на меня свою благодать. Чернильный образ, сияющий во мраке. Я вижу тебя, о мой спаситель. Я молюсь о том, чтобы ты услышал меня.

Те старые песни, я до сих пор слышу их. Ибо знаю, что ты придешь, чтобы спасти меня. И заключишь меня в свои последние, полные любви объятия.

Но любовь требует жертв. Получу ли я благословение?



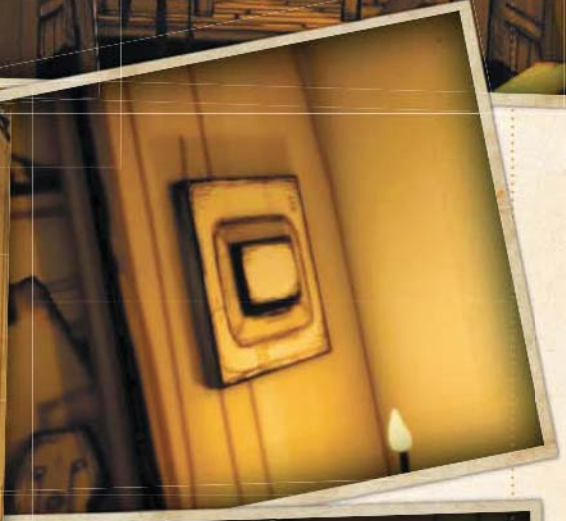
Указания:

Проходя по затопленному коридору, вы увидите чернильную фигуру Сэмми Лоуренса, несущую картонную фигуру Бенди. Он исчезает, но если вы подойдете к стене и прислушаетесь, то услышите, как он приговаривает: «Овечка, овечка, пора ложиться спать. Утром ты проснешься, а может быть, умрешь».

Повернув направо, вы окажетесь у закрытых ворот. Теперь вам необходимо восстановить электропитание.

Новая цель:
ВОССТАНОВИТЬ ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ ВОРОТ

Вы найдете первый переключатель слева от плаката «Бенди и переполох в поезде». Второй переключатель находится в нише справа от двух гробов, прислоненных к стене. Третий переключатель расположен в конце затопленного коридора. Вам нужно съесть несколько банок с супом, чтобы добраться до него.



НЕПОБЕДИМЫЙ БЕНДИ

Вы можете разрубить топором картонные фигуры Бенди, появляющиеся у пентаграммы, но, вернувшись, обнаружите, что они снова возникли на том же месте в целости и сохранности.

Новая цель:
ОТКРЫТЬ ВОРОТА

Открыв ворота, расчистите путь и войдите в музыкальный отдел.

Музыкальный отдел

Шедевры студии Джоуи Дрю создаются в несколько этапов. На каждом трудится множество талантливых людей – от художников и аниматоров до актеров озвучивания – и лишь потом наши мультфильмы попадают в кинотеатры, где их может увидеть каждый.

Безусловно, неотъемлемая часть любого мультика – это музыка. В нашем музыкальном отделе находится звукозаписывающая студия с новейшим оборудованием. Каждый месяц наш музыкальный руководитель Сэмми Лоуренс собирает в ней лучших музыкантов страны, чтобы записать музыку и звуковые эффекты, украшающие каждый мультфильм Джоуи Дрю. Благодаря проектору, установленному в зале звукозаписи, оркестранты и актеры озвучивания могут в процессе работы следить за видеорядом и делать необходимые поправки. Мистер Лоуренс самостоятельно сочиняет каждую песню и следит за звукозаписью, чтобы убедиться, что весь процесс от начала до конца осуществляется на высочайшем уровне.

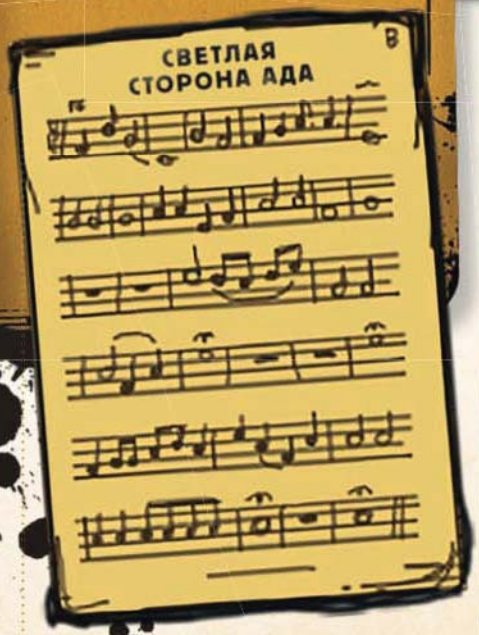
JOEY DREW STUDIOS

Голос
СЭММИ ЛОУРЕНСА

Сначала Джоуи ставит у нас над головами эту чернильную машину. Потом она начинает протекать. В прошлом месяце мы целых три раза не могли даже выйти из нашего отдела, потому что лестницу затопили чернила.

Что же предпринял Джоуи? Установил насос, чтобы периодически откачивать чернила. Теперь в моем кабинете стоит уродливый переключатель. И весь день туда-сюда снуют люди.

Спасибо, Джоуи. Только этого мне и не хватало. Чтобы меня постоянно отвлекали. Знаешь, песни для мультиков сами себя не напишут.



Новая цель:
ОТКАЧАТЬ ЧЕРНИЛА С ЛЕСТНИЦЫ

Оказавшись в музыкальном отделе, вы обнаружите, что лестница, ведущая к выходу, затоплена. Вам придется найти способ откачать чернила. Нажмите на выключатель у лестницы, чтобы включить свет.

Когда вы отойдете от лестницы, на вас нападут семь искателей. Эти человекоподобные сгустки чернил появляются из чернильных лужиц и протекающих труб. Расправиться с искателем можно двумя ударами топора или одним точным ударом в голову. Если же искатель нанесет вам пять повреждений, вы умрете и вернетесь в точку последнего сохранения. Эти враги могут показаться несерьезной угрозой, но, напав стаей, они способны быстро вас победить. Когда они материализуются, старайтесь встать в дверном проходе. Ударив искателя топором, отбегайте назад.

Отдых

Наверняка вы слышали старинную поговорку: «Делу час, игре минута, Джо поэтому зануда». Хотя наша компания не вполне согласна с подобной философией, мы считаем необходимым дать сотрудникам возможность время от времени выпускать пар. По этой причине в многочисленных отделах нашей студии оборудованы зоны отдыха с мишенями для игры в дартс и столами для бильярда. В рабочее время эти зоны закрыты, но они открываются в течение перерывов для отдыха и питания, предоставляемых сотрудникам согласно федеральному закону.

Конечно, не стоит рассчитывать на премию за попадание в яблочко или виртуозный удар, после которого шары катятся в лузы. В конце концов, время – деньги.

Указания:

Когда вы победите искателей в музыкальном отделе, вам откроется проход в потайную бильярдную справа от плаката «Посланная свыше». Вы можете сыграть, кликнув по шару, который напоминает глаз.

Инструкции:

Слева от основной локации откроются ворота. Через них вы сможете выйти в коридор, в котором находится кабинет Сэмми Лоуренса. Вы увидите, что из-под двери растекается огромная чернильная лужа, а также обнаружите аудиозапись Уолли Фрэнкса. Его пропавшие ключи можно найти в одной из мусорных корзин, расположенных в этой зоне.

Голос УОЛЛИ ФРЭНКСА

Иду я как-то на днях в кладовку, чтобы взять совок, и угадайте что? Нигде не могу найти дурацкие ключи. Как будто они в воздухе растворились.

Есть только одно объяснение: наверное, они выпали в одну из мусорных корзин, пока я делал обход на прошлой неделе.

Теперь остается надеяться, что никто не расскажет об этом Сэмми. Потому что, если он узнает, что я снова потерял ключи, мне придется отсюда свалить.

Кладовки

В студии Джоуи Дрю вы обнаружите несколько кладовок. Большинство из них принадлежит тем или иным отделам и предназначено для хранения расходных материалов. Если вы работаете в одном из отделов, в которых расположены кладовки, то можете попросить ключ у менеджера – обычно их запирают, чтобы не допустить воровства и неэффективного использования материалов.

Некоторые кладовки принадлежат обслуживающему техническому персоналу под руководством вышеупомянутого Уолли Фрэнкса. Мистер Фрэнкс делает все возможное, чтобы наша громадная студия сияла от чистоты, и использует для этого средства, на которые тщательно рассчитывает выделяемый ему бюджет. По этой причине, пожалуйста, не берите ничего из его санитарно-технических кладовок.

Указания:

Взяв ключи, вернитесь к кабинету Сэмми. Справа от него вы обнаружите дверь с табличкой «Кладовка», которая теперь не будет заперта. Там вы найдете еще одну аудиозапись, после чего вам откроется новая цель.

Новая цель:

НАЙТИ УБЕЖИЩЕ СЭММИ

Инструкции:

Прежде чем отправиться дальше, вы, возможно, захотите получить достижение «Соберите группу», описанное на странице 39. Обратите внимание, что любимая песня Сэмми в каждой игре разная, поэтому с каждым новым прохождением вам, скорее всего, придется использовать разные инструменты или играть на них в другом порядке.

Вернитесь в начальную локацию и поднимитесь по лестнице, расположенной справа. Вы найдете аудиозапись Нормана Полка, а также проектор, который можно включить. Запустите проектор, а затем спуститесь в студию звукозаписи. Дотроньтесь до инструментов в последовательности, которую сообщает Сэмми, чтобы открыть вход в его убежище.

Голос СЭММИ ЛОУРЕНСА

Каждому творческому человеку нужно убежище для уединения. Оно есть у Джоуи Дрю. Есть оно и у меня. Чтобы в него зайти, нужно просто-напросто знать мою любимую песню.

Новая цель:

ВОЙТИ В УБЕЖИЩЕ

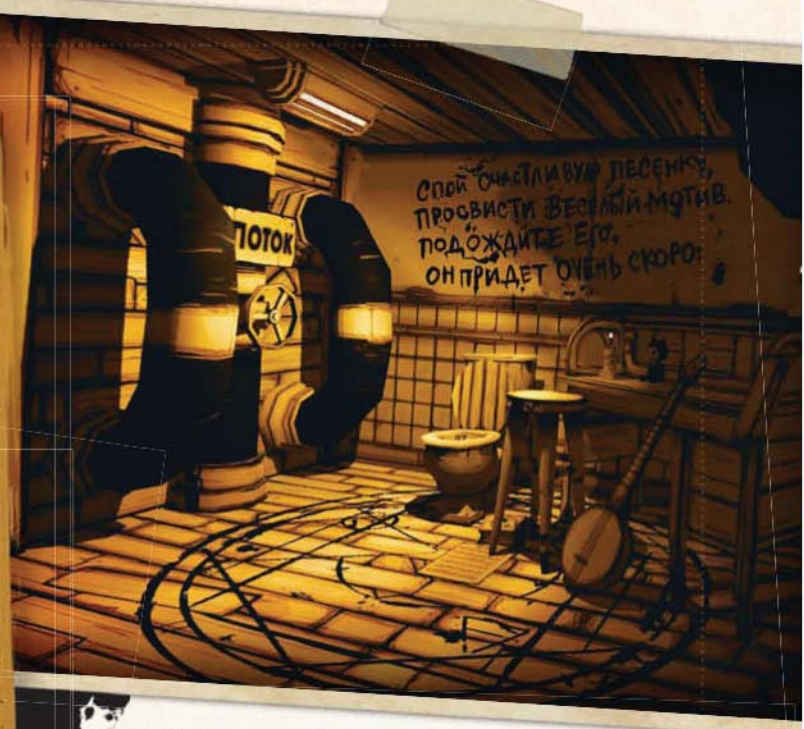
Голос НОРМАНА ПОЛКА

Одна и та же странная штука повторяется изо дня в день. Я сижу у себя в кабинке, оркестр играет, как вдруг к нам врывается Сэмми Лоуренс и всех прерывает, а потом просит выйти в коридор и подождать.

Я слышу, что он делает. Он запускает мой проектор, а затем выбегает из кабинки и несется к студии звукозаписи, как будто за ним гонится наш дьяволенок собственной персоной.

Через несколько секунд проектор выключается. Но Сэмми не выходит еще долгое время. Этот парень ведет себя странно. Я бы даже сказал, что у него не все в порядке с головой.

Я подумываю, не поговорить ли об этом с мистером Дрю. Но с другой стороны, я должен признать, что мистер Дрю и сам не без странностей.



Спой счастливую песенку,
просвисти веселый мотив.
Подождите его,
он придет очень скоро.

Указания:

Слева от кабинки звукозаписи откроются ворота, после чего вы сможете войти в убежище Сэмми. Внутри вы обнаружите клапан, с помощью которого можно изменять напор чернил. Поверните его и выйдите из студии звукозаписи. Уходя, вы краем глаза заметите самого Сэмми, наблюдающего за вами с балкона слева от кабинки с проектором.

В этот момент на вас нападут семь искателей, преграждая путь к двери. Если получится, попытайтесь спиной отступать к убежищу Сэмми и расправляться с ними по одному, не давая себя окружить.

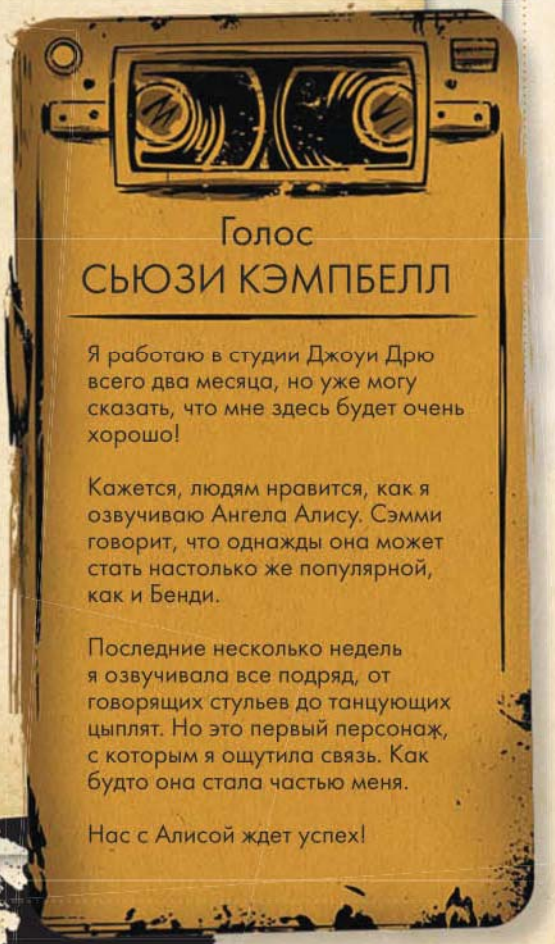
JOEY DREW STUDIOS

От: Джоуи Дрю

Записка сотрудникам насчет нововведений

Я счастлив сообщить, что нас ждет нововведение, которое, несомненно, вознесет студию Джоуи Дрю на вершину успеха!

Приглашаем всех сотрудников собраться в главном вестибюле в эту пятницу в 16.30, чтобы познакомиться с Ангелом Алисой, новой подругой Бенди и Волка Бориса. Вас ждет фуршет, а также возможность лично встретиться с «голосом» Алисы – Сьюзи Кэмпбелл. Не опаздывайте!



Голос
СЬЮЗИ КЭМПБЕЛЛ

Я работаю в студии Джоуи Дрю всего два месяца, но уже могу сказать, что мне здесь будет очень хорошо!

Кажется, людям нравится, как я озвучиваю Ангела Алису. Сэмми говорит, что однажды она может стать настолько же популярной, как и Бенди.

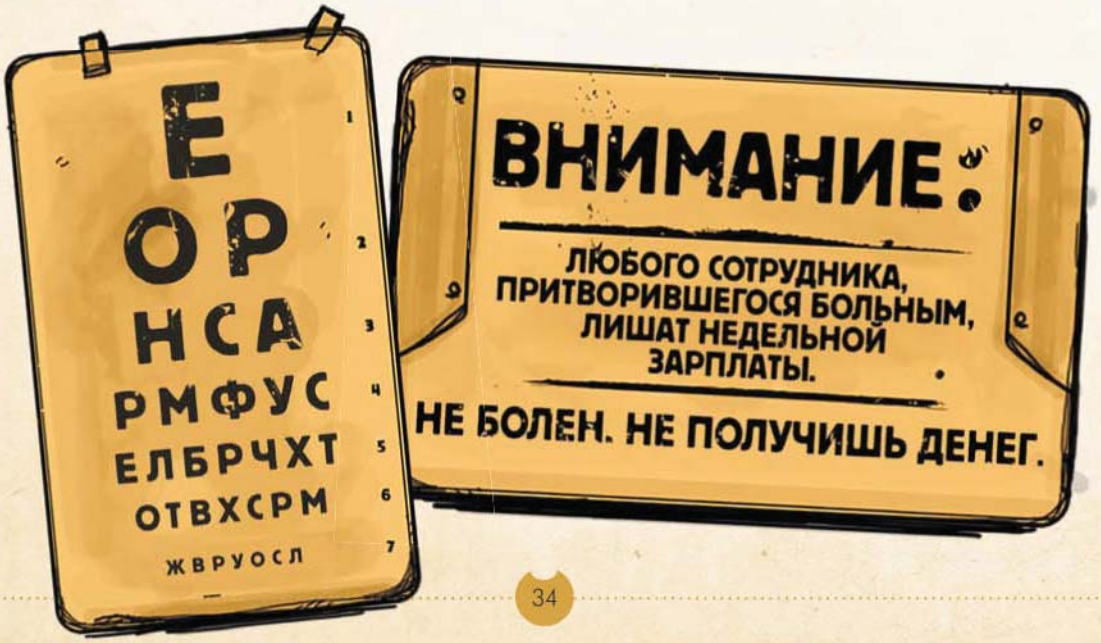
Последние несколько недель я озвучивала все подряд, от говорящих стульев до танцующих цыплят. Но это первый персонаж, с которым я ощутила связь. Как будто она стала частью меня.

Нас с Алисой ждет успех!

Медицинская Помощь

ПЛОХО СЕБЯ ЧУВСТВУЕШЬ? ПРОСНУЛСЯ С БОЛЬЮ В СПИНЕ? ПОСКОЛЬЗНУЛСЯ НА ЧЕРНИЛЬНОЙ ЛУЖЕ?

Не нужно лечиться дома – приходите в медпункт! Наши дружелюбные медики дежурят там по несколько часов каждую неделю и будут рады вам помочь. Мы настоятельно рекомендуем нашим штатным сотрудникам, страдающим от РЕАЛЬНОЙ БОЛЕЗНИ ИЛИ ТРАВМЫ, посетить медпункт, чтобы отдохнуть и получить консультацию. Высококлассные специалисты мгновенно поднимут вас на ноги, и вы сможете вприпрыжку вернуться за свой стол и продолжить выполнять работу так же превосходно, как и прежде. Если вам потребуется помощь, когда медперсонала не будет на месте, вы сможете взять любые медикаменты из нашей аптечки, а потом вернуться к своему столу и доработать до конца дня.



Новая цель:

НАЙДИТЕ ВТОРОЙ КЛАПАН

Чтобы найти второй клапан, идите вниз по лестнице в медпункт. Однако там вы обнаружите, что рукоятка отсутствует – вам необходимо отправиться за ней в канализационную шахту номер 9. Расправившись с искателем в медпункте, нажмите на рычаг, чтобы включить электричество в шахте, после чего спускайтесь по лестнице.

Оказавшись внизу, вы можете заметить тень Сэмми сквозь решетку слева от вас. Когда вы повернете направо, откроются раздвижные двери, и вы окажетесь перед заполненным чернилами тоннелем. Идите налево. Там вы встретите чернильное существо в шляпе – Массивного Джека. Джек исчезнет, стоит вам приблизиться к нему.

Расчистите проход топором и двигайтесь вперед по тоннелю. Справа от вас будет углубление в стене, где лежит аудиозапись Джека Фэйна.

Голос ДЖЕКА ФЭЙНА

Я люблю тишину, а в наши суетливые дни ее трудно найти.

Да, конечно, вонь здесь стоит еще та. Но это идеальное место для такого старого поэта-песенника, как я. Песни Сэмми всегда отличались веселыми ритмами, но, если бы я иногда не оставался наедине с собой, они бы остались без текстов.

Так что я снова заткну нос и позволю своему разуму петь.

От: Томаса Коннора

Записка сотрудникам насчет канализационных шахт

Всем заинтересованным лицам.

Мы знаем, что шум, исходящий от чернильной машины и новых труб, мешает вам работать, но мы хотели бы напомнить, что никому нельзя заходить в канализационные шахты, расположенные в разных частях здания. Находиться в них опасно. Если прорвется труба, вы не заметите, как дело запахнет… жареным. Мы позволили себе заблокировать проход в некоторые из шахт – для вашей же безопасности. Не ходите туда, ладно?

Новая цель:

МАССИВНЫЙ ДЖЕК

Идите по тоннелю, пока не окажетесь в котельном отделении. Массивный Джек будет стоять в дальней части комнаты, с нужной вам рукояткой в руках. Джек не станет нападать на вас и, скорее всего, исчезнет, прежде чем вы успеете атаковать его. Даже если вы сможете ударить его, урона не нанесете. Вам придется его обхитрить, чтобы заполучить рукоятку. С помощью рычага, находящегося слева от вас, можно поднять платформу с коробкой, а нажатием на рычаг справа – резко опустить. Заманите Массивного Джека под платформу, а затем дерните за рычаг, чтобы раздавить его. При этом он выронит рукоятку.

Подберите ее, вернитесь в медпункт, прикрепите к клапану и поверните. По пути вы заметите, что за решеткой больше не видно тени Сэмми.

Новая цель:

ВЕРНУТЬСЯ В КАБИНЕТ СЭММИ

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ХОЧЕТ НИЧЕГО УПУСТИТЬ!

Некоторые достижения вы получите в любом случае за прохождение основного сюжета:

МОЯ ЛЮБИМАЯ ПЕСНЯ: разгадай музыкальную загадку, чтобы открыть дверь в убежище Сэмми.

ОСОБАЯ ШЛЯПА: повстречайтесь с Джеком Фэйном.

ВЕРУЮЩИЙ: останьтесь в живых, убегая от Бенди.

Но прежде чем вы отправитесь в кабинет Сэмми, чтобы закончить Главу 2, убедитесь, что выполнили все пункты в вашем списке дел:

ОТ БЕРЕГА ДО БЕРЕГА: включите радио, которое найдете в кабинете Сэмми.

РАЗБИТОЕ СЕРДЦЕ ДЖОННИ: пройдите по коридору, который ведет к кабинету Сэмми. Открыв первую дверь справа, вы окажетесь в комнате с органом. Сыграйте на органе пять раз, при этом делая паузу после каждого из них, чтобы услышать стон, и вы получите это достижение.

СОБЕРИТЕ ГРУППУ: для того чтобы получить это достижение, вам нужно выйти из кабинки и подняться на сцену. Повторите эти действия десять раз: с каждым новым заходом на сцене будет появляться еще одна картонная фигура Бенди (всего их должно получиться девять). Когда вы откроете вход в убежище, все Бенди окажутся на балконе, где прежде вы могли заметить Сэмми.

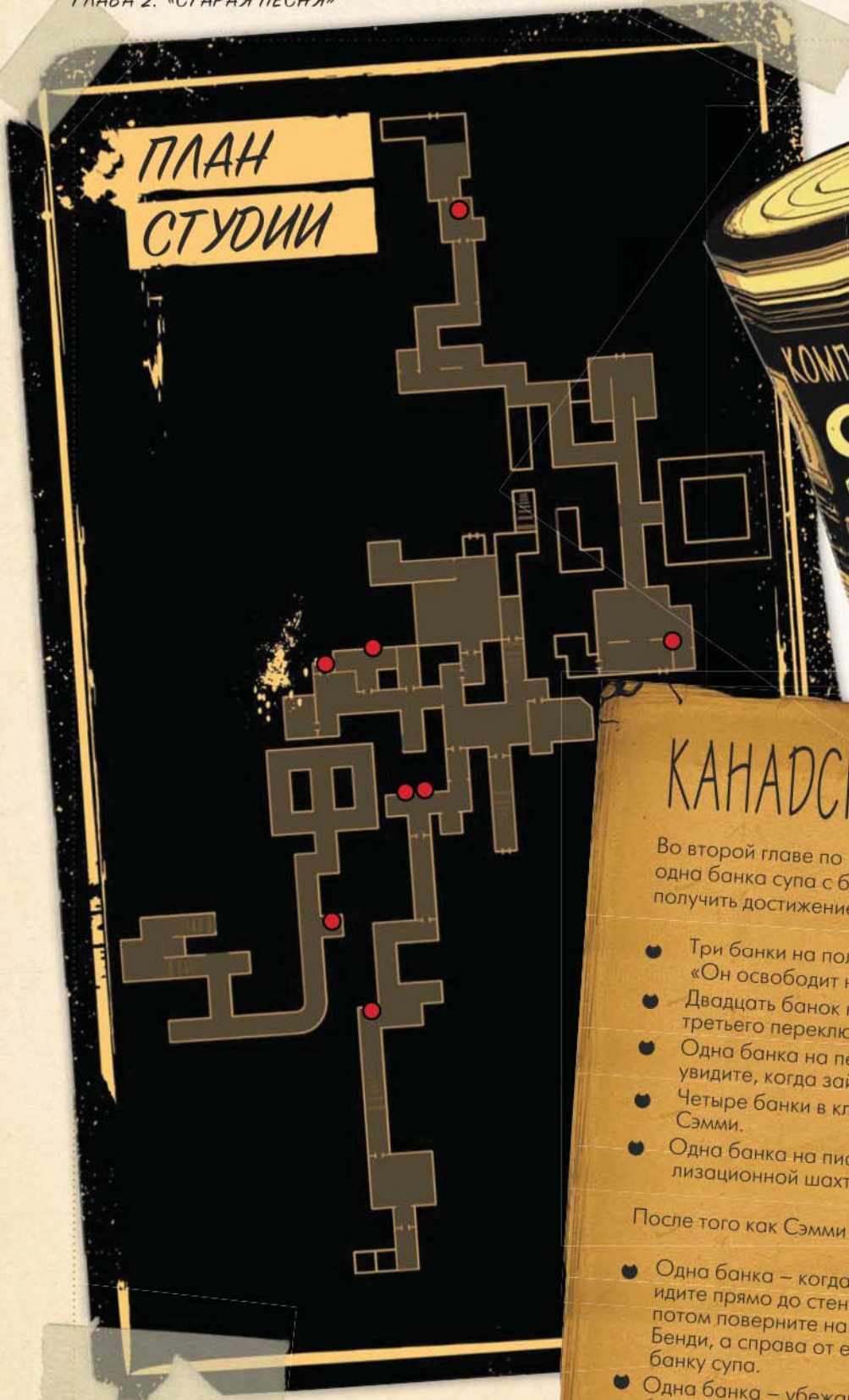
ЧЕЛОВЕК ЗА ЗАНАВЕСОМ: сходите к человечку theMeatly. Для этого пройдите по коридору к кабинету Сэмми и зайдите во вторую дверь справа. Пройдите сквозь плакат «Овечьи песни» справа от первых столов.

СТАРЫЕ ПРОБЛЕМЫ: прослушайте все аудиозаписи в этой главе. Их семь:

- Три от Сэмми Лоуренса: одна перед затопленным чернилами коридором, вторая на входе в музыкальный отдел и третья в кладовке.
- Одна от Уолли Фрэнкса на выходе из кабинета Сэмми.
- Одна от Сьюзи Кэмпбелл рядом с пианино в студии звукозаписи.
- Одна от Нормана Полка в кабинке с проектором над студией звукозаписи.
- Одна от Джека Фэйна в канализационной шахте номер 9.

КАНАДСКИЙ БЕКОН: соберите все банки супа с беконом в этой главе (см. стр. 40).

ПЛАН СТУДИИ



КАНАДСКИЙ БЕКОН

Во второй главе по всей студии спрятана тридцать одна банка супа с беконом. Найдите их все, чтобы получить достижение «Канадский бекон».

- Три банки на полке у стены с надписью «Он освободит нас».
- Двадцать банок на полках неподалеку от третьего переключателя.
- Одна банка на первом столе, который вы увидите, когда зайдете в кабинет.
- Четыре банки в кладовке рядом с кабинетом Сэмми.
- Одна банка на пианино Джека Фэйна в канализационной шахте номер 9.

После того как Сэмми ударит вас по голове...

- Одна банка – когда вы освободитесь от Сэмми, идите прямо до стены, из которой торчат доски, потом поверните направо. Там вы найдете статую Бенди, а справа от ее основания, рядом с бочкой – банку супа.
- Одна банка – убежав от Бенди, вы увидите ее на бочке перед полкой с игрушками в виде Бенди.

Суп с беконом компании «Briar»

Вы уже наверняка стали задаваться вопросом: «Что это за суп такой?» Мы заключили лицензионное соглашение с компанией «Briar», и в качестве благодарности ее представители завалили студию Джоуи Дрю от крыши до самой-самой-самой-самой нижней части подвала бесплатными банками супа. Суп с беконом компании «Briar», приготовленный по традиционному семейному рецепту, на вкус не отличается от домашнего супа, который варила ваша мама. Так что, пожалуйста, не ходите обедать в кафе или ресторан. Лучше отведайте наш суп бесплатно и прямо за своим рабочим столом – вилки выдаются по запросу.

Закончив обед, пожалуйста, оставьте грязную посуду на специальной полке у лестницы – ее заберет Уолли Фрэнкс. Не забудьте ополоснуть консервную банку и опустить ее в специальную корзину – материал будет переработан и использован для нужд фронта!

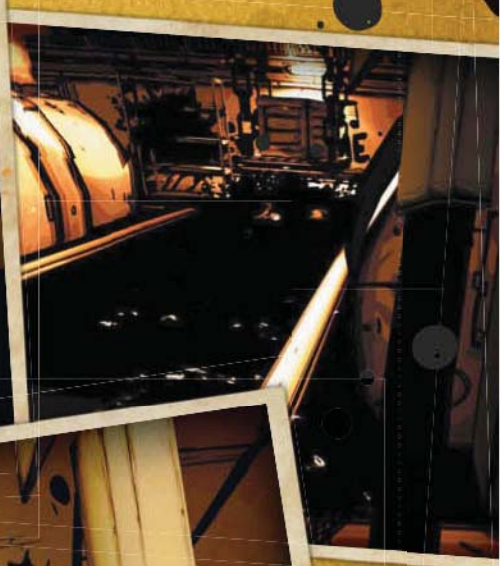
НАШ ДЬЯВОЛЕНОК В ВОСТОРГЕ ОТ НЕГО.

Новая цель:

ИСКАТЕЛЬ-ШАХТЕР

Вернитесь в ритуальную комнату с пентаграммой (где вы начали вторую главу), чтобы разблокировать тайного босса. По пути вам придется победить нескольких искателей. Внутри пентаграммы возникнет новый босс – чернильное существо в каске. Если искатель-шахтер ударит вас, то нанесет значительный урон, поэтому будьте осторожны. У вас есть два варианта, как победить это существо:

- Можно убить этого босса четырьмя ударами топора, но так вы ничего не получите.
- Заманите его в котельное отделение, где вы раздавили Массивного Джека. Раздавите это существо таким же образом. Справившись с заданием, вы услышите пугающий звук, а экран зависнет на пару мгновений. На данном уровне этот рокочущий звук будет раздаваться еще несколько раз. Выполнить эти действия необходимо, чтобы получить тайное оружие - косу.



JOEY DREW STUDIOS

От: Сэмми Лоуренса

Кому: всем сотрудникам насчет музыкального отдела

Музыкальные инструменты нужны не только для развлечения. Сотрудники музыкального отдела заняты серьезной работой. Я знаю, что искушение велико, но настоятельно прошу вас не играть на инструментах в коридорах нашего отдела.

На прошлой неделе мне пришлось перезаписывать песню, потому что кто-то решил подергать струны банджо прямо перед студией звукозаписи. Я не знаю, кто это был, но, пожалуйста, не делайте так больше. А еще у меня есть просьба для всех: пожалуйста, перестаньте шуметь. Не топайте, не свистите, не напевайте себе под нос и не жуйте жвачку рядом с музыкальным отделом.

Я вас предупредил.

Указания:

Вернувшись наверх, вы увидите, что чернила перестали стекать по двери кабинета Сэмми, так что теперь вы можете зайти внутрь. Нажмите на переключатель с надписью «управление насосом», чтобы откачать чернила с лестницы. Прежде чем уйти, можете осмотреть проект чернильной машины, лежащий на столе Сэмми.

Новая цель:

ПРОЙТИ ПО ЛЕСТНИЦЕ

Когда вы дойдете до конца коридора, Сэмми ударит вас по голове и куда-то потащит. Очнувшись, вы обнаружите, что он связал вас, чтобы принести в жертву Бенди.

НУ ВОТ И ВСЕ И ГОТОВО. ХОРОШО СВЯЗАЛ. КРЕПКО. МЫ ЖЕ НЕ ХОТИМ, ЧТОБЫ НАША ОВЕЧКА УБЕЖАЛА, ТАК ВЕДЬ? НЕТ КОНЕЧНО, НЕТ. Я ДОЛЖЕН ПРИЗНАТЬ, ЧТО ПОЛЬЩЕН: ТЫ ДОБРАЛСЯ СЮДА, ЧТОБЫ МЕНЯ НАВЕСТИТЬ. МНЕ ДАЖЕ ПОЧТИ НАЧАЛО КАЗАТЬСЯ, ЧТО Я ВОТ-ВОТ СОВЕРШУ УЖАСНУЮ ЖЕСТОКОСТЬ, НО ВЕРУЮЩИЕ ДОЛЖНЫ ПОЧИТАТЬ СВОЕГО СПАСИТЕЛЯ. Я ДОЛЖЕН СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ОН МЕНЯ ЗАМЕТИЛ. ТЫ КАЖЕШЬСЯ МНЕ ЗНАКОМЫМ... ЭТО ЛИЦО... НО СЕЙЧАС НЕ ВРЕМЯ. ВЕДЬ НАШ ПОВЕЛИТЕЛЬ ВЗЫВАЕТ К НАМ, МОЯ МАЛЕНЬКАЯ ОВЕЧКА. ВРЕМЯ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ БЛИЗИТСЯ! И ТОГДА МЕНЯ НАКОНЕЦ ВЫПУСТЯТ ИЗ ЭТОЙ ТЮРЬМЫ. ИЗ ЧЕРНИЛЬНОЙ, МРАЧНОЙ ПРОПАСТИ, КОТОРУЮ Я НАЗЫВАЮ ТЕЛОМ. ШШШШ. ТИХО! Я СЛЫШУ ЕГО. —ПРИСЛУШАЙСЯ! ОН ПОЛЗЕТ НАД НАШИМИ ГОЛОВАМИ. ПОЛЗЕТ! ПОРА НАЧИНАТЬ. РИТУАЛ НЕОБХОДИМО ЗАВЕРШИТЬ! СКОРО ОН УСЛЫШИТ МЕНЯ... ОН ОСВОБОДИТ НАС.

Указания:

Затем Сэмми выйдет из комнаты, чтобы призвать Чернильного Бенди. Пытаясь освободиться, вы услышите, что Чернильный Бенди обернулся против Сэмми и напал на него. Из-под двери, за которой скрылся Сэмми, начнет растекаться чернильная лужа. В этот момент вам удастся вырваться на свободу.

Новая цель:

УБЕЖАТЬ ОТ БЕНДИ

Расправьтесь с пятью искателями в этой комнате, а затем бегите через отрывшиеся ворота. Разрубите доски в коридоре, чтобы расчистить путь. Если вы заглянете в первое углубление в стене справа, то сможете увидеть, как опускается чернильная машина. Когда вы разрубите последнюю доску в коридоре, топор сломается.

Чернильный Бенди появится в затопленной чернилами комнате в конце коридора, и вам придется от него убегать. Чернила будут все сильнее заливать пол и стены по мере того, как Чернильный Бенди станет к вам приближаться, так что старайтесь держаться впереди него. Наконец вы попадете в комнату, и за вами закроется дверь. Здесь вы встретитесь с Волком Борисом.

После того, как сломается топор, задержитесь в коридоре, не заходя в затопленную чернилами комнату, где появляется Чернильный Бенди. Если вы пробудете там достаточно долго, то услышите свист Бенди, который уже слышали в кинотеатре, проходя Главу 1.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
«ВЗЛЕТЫ И ПАДЕНИЯ»

Новая цель:
ВЫЙТИ ИЗ УБЕЖИЩА

План Студии

Студия Джоуи Дрю занимает обширное помещение и с каждым днем становится все больше! Пользуйтесь этой удобной картой, чтобы не заблудиться.

ЗАБАВНЫЙ ФАКТ!

Имя «Борис» пришло из вымершего булгарского языка, в котором оно означало «Волк». Так что Борис и есть Волк!

Волк Борис

Каждому мультипликационному персонажу нужен лучший друг, и для Бенди это Волк Борис! Он не так сообразителен как Бенди, поэтому часто попадает в неприятности из-за проделок Бенди. Тем не менее Борис всегда остается верен своим друзьям – если они, конечно, не стоят на его пути к обеду!

От Джоуи Дрю

Придумав Бенди, мы очень обрадовались, но вскоре наш дьяволенок заскучал. Какой толк в хорошей шутке, если ей нельзя поделиться с друзьями? Мы создали Волка Бориса главным образом для того, чтобы поддержать интерес к проекту. Но он стал развиваться и быстро превратился в одного из любимых персонажей нашей студии. Вы только представьте, как здорово целый день ходить в комбинезоне! Тем не менее нашим аниматорам известно, что Борис не так прост, как кажется. Может ли быть, что он все-таки волк в овечьей шкуре? Возможно, вы найдете ответ на этот вопрос и расскажете нам!

Указания:

Вы очнетесь в убежище – укрытии Волка Бориса, в котором не появляются ни Чернильный Бенди, ни другие враги. Исследуйте помещение – там есть граммофон, который вы можете включать и выключать. Кроме того, вы найдете Волка Бориса, сидящего за кухонным столом. Подойдите к двери слева от Бориса. Вы обнаружите, что рычаг, необходимый для того, чтобы ее открыть, отсутствует. Борис отдаст вам этот рычаг, но захочет, чтобы вы сначала приготовили ему суп с беконом.

Вам нужно собрать три банки супа с беконом:

- Первую вы найдете на верхней полке напротив стола.
- Вторая стоит на бочке напротив стены с перепутанным коллажем.
- Третья находится в сундуке, который стоит в спальне.

Поместите содержимое банок в кастрюлю, стоящую на кухонной плите, чтобы приготовить суп. Когда он будет готов, налейте суп в тарелку и принесите Борису.

Новая цель:
НАЙТИ ВЫХОД

Как только Борис поест, он достанет коробку, в которой лежит необходимый вам рычаг. Прикрепите его к механизму слева от двери и потяните. Борис выпрыгнет из-за стола, чтобы уйти вместе с вами. Покинув это убежище, вы уже больше не сможете в него вернуться, так что идите вперед с осторожностью.

Новая цель:
СТУПИТЬ ВО ТЬМУ

Идите вперед вместе с Борисом, пока не доберетесь до длинного темного коридора. Вам необходимо взять фонарик со стола справа от вас, прежде чем ступить во тьму.

В темном коридоре вы увидите движущиеся механизмы, чернильницы и расплескивающиеся чернила. Борис испугается и застынет на месте – вам нужно направлять на него фонарик, чтобы он шел дальше. Доберитесь до комнаты, в которой будет немного светлее. Она окажется тупиком, и, когда вы зайдете в нее, дверь за вашей спиной захлопнется.

Теперь вам придется отдать фонарик Борису, чтобы он мог проползти по вентиляции и открыть дверь. Примерно через минуту раздвижная дверь откроется, и вы сможете пройти в комнату «Небесных игрушек».

ДАЙТЕ ВОЛКУ КОСТОЧКУ

Прежде чем выйти из убежища, найдите забавную пасхалку: вернитесь в спальню и возьмите кость слева от сундука. Ее можно дать Борису, и он будет грызть ее всю главу. Кроме того, так вы получите достижение «Тук-тук, пэддивак».

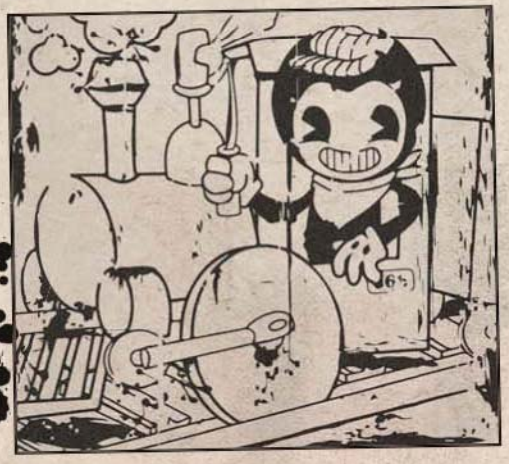
Новая цель:
НАЙТИ ВЫХОД

СТУДИЯ ДЖОУИ ДРЮ ЗАПУСКАЕТ ПРОИЗВОДСТВО ИГРУШЕК

Нью-Йорк, штат Нью-Йорк – Студия Джоуи Дрю запускает линейку игрушек, основанных на персонажах мультиков, которые рисуют в этой инновационной студии. Игрушки будут производиться в том же здании, в дочерней компании под названием «Небесные игрушки».

«Мы счастливы, что Бенди, Волк Борис и многие другие полюбившиеся публике герои предстанут в виде мягких игрушек», – заявил президент и основатель компании Джоуи Дрю. «Наша самая заветная мечта – чтобы однажды Бенди и его друзья стали частью повседневной жизни каждого ребенка Америки».

Мультипликационный дьяволенок пользуется оглушительным успехом и продолжает стремительно завоевывать страну. У компании большие планы на будущее: они собираются издать книгопечатную продукцию, а также



выпустить одежду и даже зубную пасту с изображением Бенди.

«Чтобы дети больше мечтали и – что не менее важно – поддерживали гигиену полости рта», – добавил Дрю.

Продукция «Небесных игрушек» появится на полках магазинов уже в этом году, как раз к началу праздничного сезона. Без сомнения, и дети, и родители с раннего утра выстроятся в очередь, чтобы купить себе плюшевого друга Бенди!

Новая цель:

ПОЧИНИТЬ МАШИНУ ИГРУШЕК

По пути в комнату «Небесных игрушек» вы можете услышать, как кто-то тихо напевает мелодию. Поднимитесь по ступенькам и зайдите в мастерскую. Вы обнаружите, что машина игрушек сломана. Вам придется починить ее, если хотите открыть себе путь в следующие комнаты.

Вернитесь в комнату «Небесных игрушек», найдите рычаг у лестницы и потяните за него. Затем вам понадобится прочистить колесики, достав игрушки, которые блокируют их. Вам нужно собрать четыре игрушки, прежде чем отправиться дальше.

ЧЕРНИЛЬНЫЙ СГУСТОК

Если вы хотите получить достижение «Раскаленный металл», залезьте в маленькое углубление в стене, где находится плеер с записью голоса Шона Флинна. Взаимодействуйте с чернильным сгустком на столе, пока он не примет форму крошечной чернильной машины. Чтобы разблокировать испытание с рычагами, придайте сгустку форму Бориса.

Голос ШОНА ФЛИННА

Я никак в толк не возьму, в чем проблема.

Ну да, я подрисовал кривую ухмылку этим игрушечным Бенди, и что с того?

Мистеру Дрю уж точно не стоило срываться на меня из-за этого. И, если он так хочет помочь, пусть лучше скажет, что мне делать со складом, доверху набитым ангельскими куклами. Эти штуки вообще никто не покупает! Наверное, придется расплавить их, чтобы не занимали место.

Новая цель:

ВКЛЮЧИТЬ МАШИНУ ИГРУШЕК

Теперь вам необходимо включить машину. В правой части комнаты отыщите рычаг, который расположен между двумя колесиками, и потяните за него. Полки с игрушками отъедут в сторону, освободив проход к незапертой двери.

ИЭРИ ДЭЙ.

12 сентября 1933 г. ВЕЧЕРНИ

СТУДИЯ ПРЕДСТАВЛ

Нью-Йорк, штат Нью-Йорк – К полюбившимся публике персонажам студии Джоуи Дрю – Бенди и Волку Борису – добавится еще один: Ангел Алиса.

«Мы изначально собирались ввести в наши мультфильмы такого динамичного, сильного и умного персонажа, как Алиса», – сказал президент и основатель компании Джоуи Дрю. «Алиса не типичная девушка-соседка из квартиры напротив. Она обаятельный и при этом сообразительный персонаж. Когда Бенди замышляет новую проделку, Алиса уже тут как тут, чтобы сорвать его план».

Ангел Алиса – первый женский персонаж, созданный студией Джоуи

ЛИ ТАЙМЗ

Й ВЫПУСК ДВА ЦЕНТА

ДЖОУИ ДРЮ
ЯЕТ АНГЕЛА АЛИСУ

Дрю, поэтому ей придется соответствовать высоким ожиданиям. Мы спросили у Джоуи, что она за девушка.

«Что она за девушка? Она о-го-го какая девушка!» – ответил Джоуи Дрю, хитро усмехнувшись. «Она поет, она танцует. Мы думаем, что этот пылкий и остроумный персонаж понравится поклонникам Бенди, и очень рады представить ее в наших мультфильмах и сувенирной продукции».

Сувениры с Ангелом Алисой появятся на полках магазинов в следующем году в рамках линии «Небесные игрушки», которую запускает студия Джоуи Дрю. Этот персонаж будет озвучен актрисой Сьюзи Кэмпбелл.

КОМНАТА АНГЕЛА АЛИСЫ

Пройдя через незапертую дверь, вы окажетесь в комнате Ангела Алисы. Свет погаснет, и включатся телевизионные экраны, на которых заиграет песня Алисы. В стеклянном окошке напротив вы в первый раз увидите Искаженную Алису. Она закричит, разобьет стекло и выбежит в комнату.

ОНА О-ГО-ГО КАКАЯ ДЕВУШКА!

Голос ДЖОУИ ДРЮ

В мечтах нет ничего плохого. Желать невозможного – часть человеческой природы. С этого начинался мой путь. У меня были лишь карандаш и мечта. Каждый из нас хочет получить все на свете, и пальцем при этом не пошевелив.

Говорят, что нужно всего лишь верить.

Вера поможет добиться успеха. Вера поможет вам разбогатеть. Вера сделает вас сильным и влиятельным.

Что уж там, если ваша вера достаточно сильна, вы можете обмануть саму смерть.

Конечно, это... красивая и абсолютно глупая мысль.

АНГЕЛ АЛИСА

Я прелестный ангел, прилетевший
с небес, я чудесно пою.
У меня есть яркий нимб, и я
наполнена любовью...

Я Ангел Алиса!

Я блещу на вечеринках, я украшаю
собой бал,
Меня любит весь город, стоит мне
станцевать – и ты пропал...

Я Ангел Алиса!

Я не дешевка, я обращаю
на себя внимание,
Боже, как она поет, она может
исполнить любое желание...

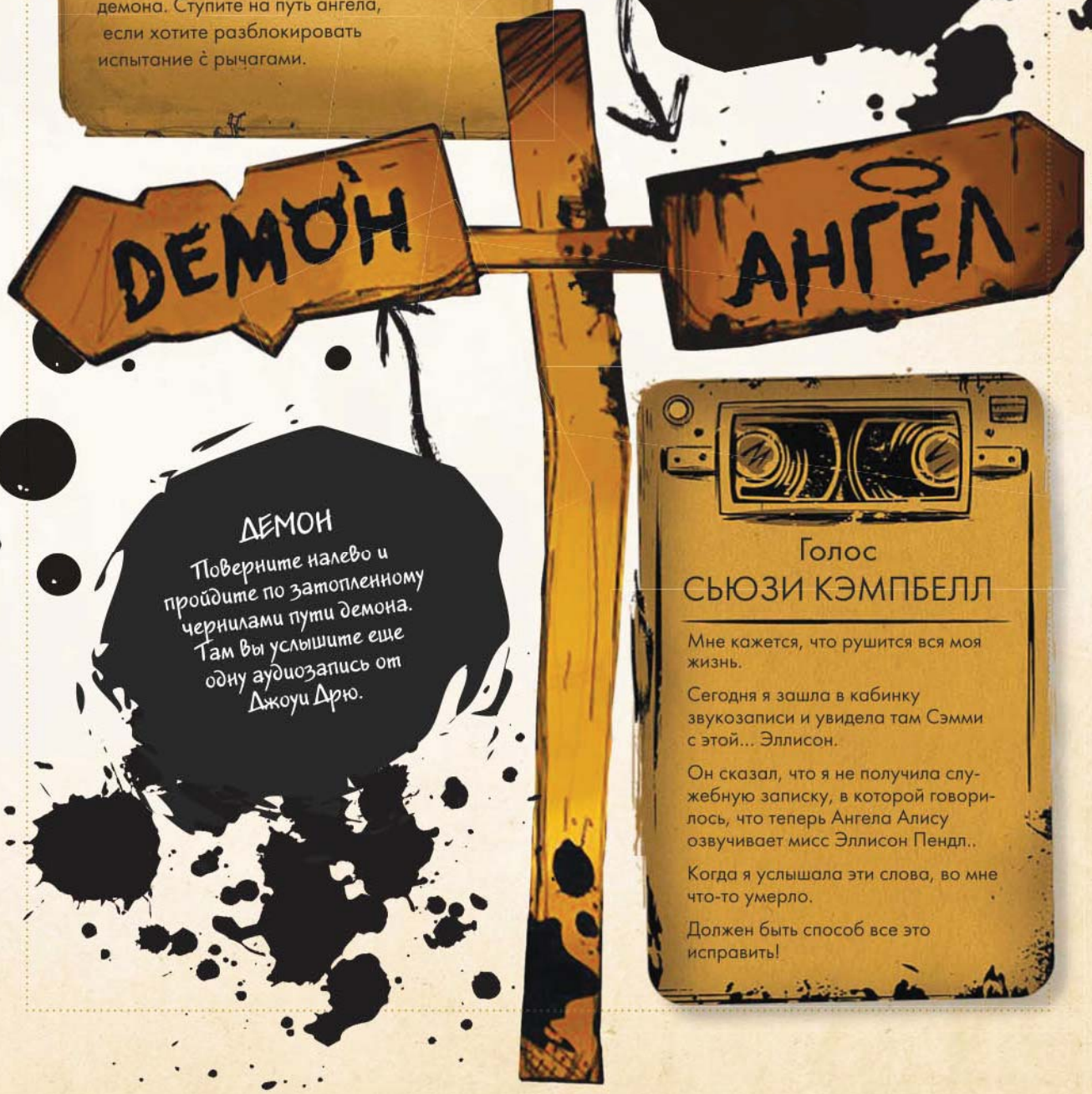
Я Ангел Алиса!

Новая цель:
НАЙТИ НОВЫЙ ВЫХОД

Когда снова включится свет, поверните налево и двигайтесь узким коридором пока не окажетесь у развилки с указателем. Там вы можете выбрать один из двух путей: путь демона или путь ангела. Любой из них приведет вас к одному из достижений. Если вы хотите получить достижение «Раскаленный металл», идите путем демона. Ступите на путь ангела, если хотите разблокировать испытание с рычагами.

АНГЕЛ

Выбрав правую сторону, вы окажетесь в ярко освещенной комнате с диваном и аудиозаписью Сьюзи Кэмпбелл.



ДЕМОН

Поверните налево и пройдите по затопленному чернилами пути демона. Там вы услышите еще одну аудиозапись от Джоуи Дрю.

Голос
СЬЮЗИ КЭМПБЕЛЛ

Мне кажется, что рушится вся моя жизнь.

Сегодня я зашла в кабинку звукозаписи и увидела там Сэмми с этой... Эллисон.

Он сказал, что я не получила служебную записку, в которой говорилось, что теперь Ангела Алису озвучивает мисс Эллисон Пендл..

Когда я услышала эти слова, во мне что-то умерло.

Должен быть способ все это исправить!

JOEY DREW STUDIOS

От: Джоуи Дрю
Кому: всем сотрудникам

Пожалуйста, тепло поприветствуйте нашу новую сотрудницу – Эллисон Пендл. Эллисон – талантливая актриса озвучивания, которая мечтает многого добиться. В свободное время она любит готовить и придумывает свои рецепты. Я не сомневаюсь, что, как только вы с ней познакомитесь, она очарует вас своим прекрасным голосом и обаянием. Она такой интересный человек, она так… отличается от других. Я должен признать, что сразу же стал почитателем ее таланта.

С настоящего момента озвучивать Ангела Алису будет Эллисон. Мы считаем, что благодаря смене актрисы персонажи будут лучше сочетаться друг с другом, а это, в свою очередь, приведет нас к большему успеху и исполнению наших мечтаний.

Эллисон встретится с Сэмми Лоуренсом после обеда, чтобы обсудить запись диалога с участием Ангела Алисы. Затем я познакомлю ее со всеми вами.

Распространить немедленно всем сотрудникам, кроме Сьюзи Кэмпбелл.

Указания:

Идите вперед. Перед вами выскочит картонная фигура Бенди – это шутка Бориса. Борис вернется с трубой «Gent», которой вы можете вооружиться.

Новая цель:

ВООРУЖИСЬ

Пройдя через дверь, вы окажетесь в затопленной чернилами комнате с часами и игрушками. Борис приведет вас к статуе Бенди. Здесь вы найдете первый из двух переключателей.

Новая цель:

ОТКРЫТЬ ВЫХОД СО СКЛАДА

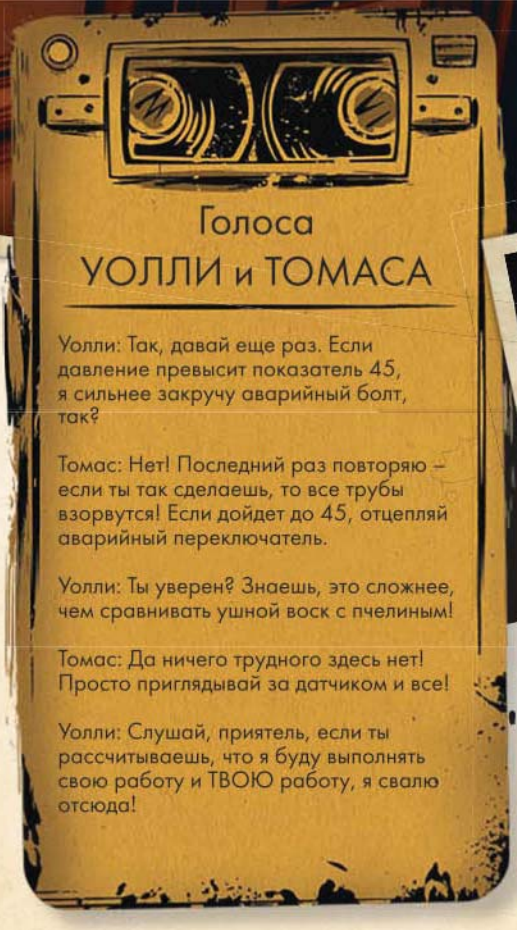
Повернитесь и идите туда, куда ведут кабели. Вы окажетесь у второго переключателя, который находится слева от плаката с «Бандой мясников». Из него появится Пайпер – испорченная чернилами версия Чарли из банды мясников. Вам придется нанести примерно шесть ударов по этому сопернику, чтобы его победить. Только тогда вы сможете подойти к переключателю.

Прежде чем нажать на него, исследуйте помещение. Возвращаясь к Борису, сверните в первый коридор слева, где вас ждет несколько открытий. Там лежит плеер с записью голосов Уолли Фрэнкса и Томаса Коннора. В первой комнате справа вы сможете еще раз увидеть, как опускают чернильную машину.

Новая цель:
НАЙТИ НОВЫЙ ВЫХОД

Исследовав эту часть студии, вернитесь к переключателю и нажмите на него, а затем идите вслед за Борисом через открывшийся выход. Вы окажетесь в открытой зоне с пометкой «Уровень К» и большим лифтом.

Зайдя в лифт, вы услышите голос Ангела Алисы. Вы будете спускаться все ниже и ниже, пока не окажетесь на Уровне 9, где живет Алиса.



Голоса
УОЛЛИ и ТОМАСА

Уолли: Так, давай еще раз. Если давление превысит показатель 45, я сильнее закручу аварийный болт, так?

Томас: Нет! Последний раз повторяю – если ты так сделаешь, то все трубы взорвутся! Если дойдет до 45, отцепляй аварийный переключатель.

Уолли: Ты уверен? Знаешь, это сложнее, чем сравнивать ушной воск с пчелиным!

Томас: Да ничего трудного здесь нет! Просто приглядывай за датчиком и все!

Уолли: Слушай, приятель, если ты рассчитываешь, что я буду выполнять свою работу и ТВОЮ работу, я свалю отсюда!

Голос ТОМАСА КОННОРА

Эти чертовы лифты... иногда они открываются, иногда нет... иногда приходят... а иногда продолжают спускаться до самого ада, а потом поднимаются обратно.

Я им все время повторяю: если мистер Джоуи Дрю будет и дальше экономить на таких вещах, кто-нибудь в конце концов упадет в шахту и убьется. Но это точно буду не я.

Я пойду по лестнице.

Новая цель:

СВИДАНИЕ С АНГЕЛОМ

Выйдите из лифта и спуститесь по лестнице. Вы найдете плеер с записью голоса Томаса Коннора.

Указания:

Спуститесь по лестничному пролету, который находится перед вами, затем перейдите через мост. Впереди будет еще одна лестница – она приведет вас к закрытой двери, над которой находится изображение Алисы со слоганом. Когда вы подойдете к ней, створки откроются. Борис побежит через узкий проход. Следуйте за ним мимо картонной фигуры Алисы.

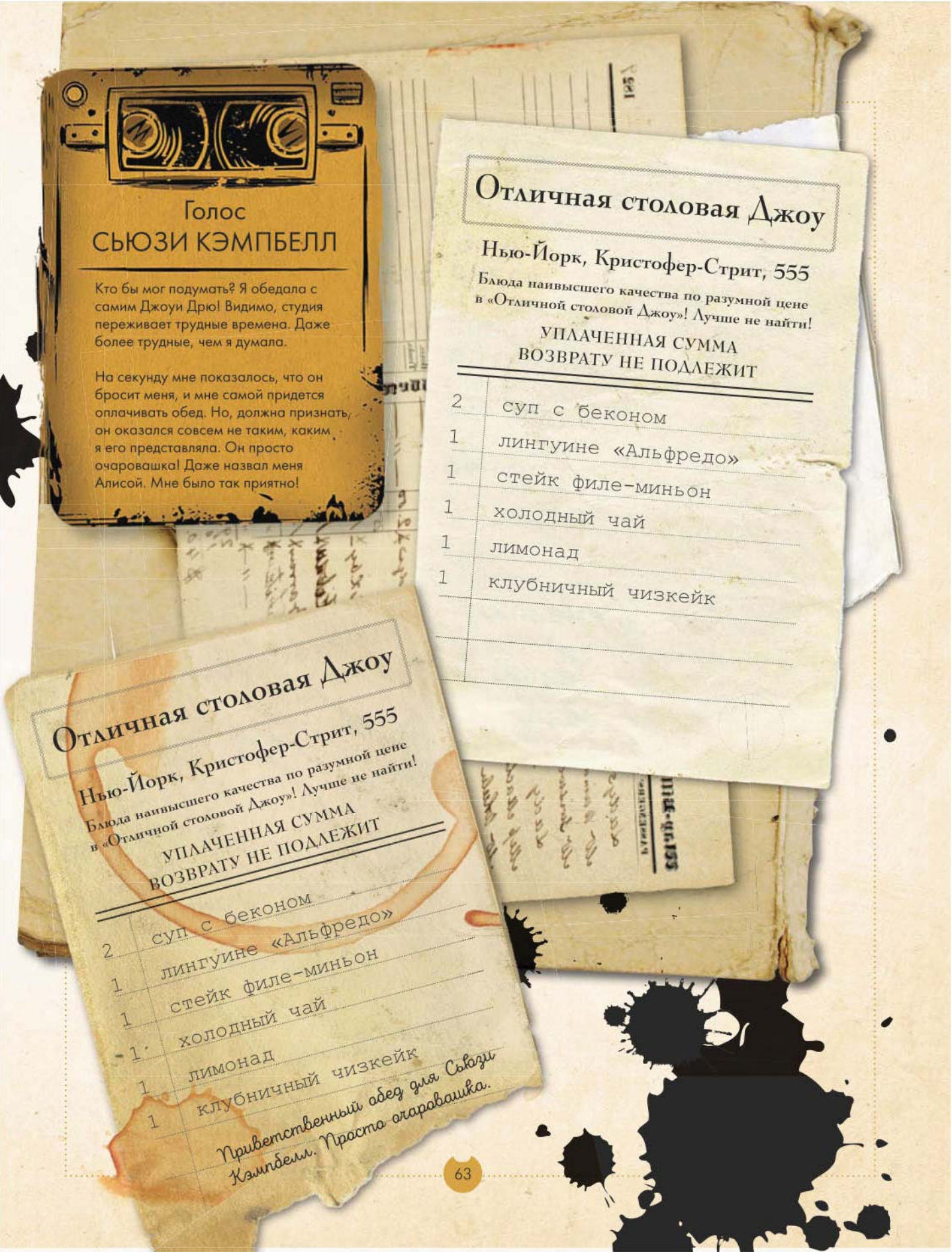
В следующей комнате вы увидите множество клонов Бориса и Чарли, принесенных в жертву, чтобы Алиса стала красивее и «идеальнее». Исследуя комнату, вы обнаружите плеер с записью голоса Сьюзи Кэмпбелл.

Идите вперед по коридорам, пока не встретите Искаженную Алису, которая расскажет вам, как стала «ангелом». Потом она сообщит, что отпустит вас, если вы выполните ее поручения.

ЗНАЕШЬ, КАКОВО ЭТО – ЖИТЬ В ТЕМНЫХ ЛУЖАХ? ЭТО ЖУЖЖАЩИЙ, ОРУЩИЙ КОЛОДЕЦ ГОЛОСОВ! ЧАСТИЦЫ ТВОЕГО РАЗУМА ПЛАВАЮТ ТАМ... СЛОВНО... РЫБКИ В АКВАРИУМЕ! КОГДА Я ПОЯВИЛАСЬ ИЗ ЧЕРНИЛЬНОЙ УТРОБЫ В ПЕРВЫЙ РАЗ, Я БЫЛА ИЗВИВАЮЩИМСЯ, ХЛЮПАЮЩИМ, БЕСФОРМЕННЫМ СЛИЗНЯКОМ. ВО ВТОРОЙ РАЗ... ОН СДЕЛАЛ МЕНЯ АНГЕЛОМ. Я НЕ ПОЗВОЛЮ ДЕМОНУ СНОВА ПРИКОСНУТЬСЯ КО МНЕ. ТЕПЕРЬ Я ТАК БЛИЗКА... ПОЧТИ СОВЕРШЕННА.

Новая цель:

ВЫПОЛНИТЬ ПОРУЧЕНИЯ АНГЕЛА


Голос
СЬЮЗИ КЭМПБЕЛЛ
Кто бы мог подумать? Я обедала с самим Джоуи Дрю! Видимо, студия переживает трудные времена. Даже более трудные, чем я думала.
На секунду мне показалось, что он бросит меня, и мне самой придется оплачивать обед. Но, должна признать, он оказался совсем не таким, каким я его представляла. Он просто очаровашка! Даже назвал меня Алисой. Мне было так приятно!
Отличная столовая Джоу
Нью-Йорк, Кристофер-Стрит, 555
Блюда наивысшего качества по разумной цене в «Отличной столовой Джоу»! Лучше не найти!
УПЛАЧЕННАЯ СУММА ВОЗВРАТУ НЕ ПОДЛЕЖИТ
2 суп с беконом
1 лингуине «Альфредо»
1 стейк филе-миньон
1 холодный чай
1 лимонад
1 клубничный чизкейк
Отличная столовая Джоу
Нью-Йорк, Кристофер-Стрит, 555
Блюда наивысшего качества по разумной цене в «Отличной столовой Джоу»! Лучше не найти!
УПЛАЧЕННАЯ СУММА ВОЗВРАТУ НЕ ПОДЛЕЖИТ
2 суп с беконом
1 лингуине «Альфредо»
1 стейк филе-миньон
1 холодный чай
1 лимонад
1 клубничный чизкейк
Приветственный обед для Сьюзи Кэмпбелл. Просто очаровашка.

Новая цель: СОБРАТЬ ТРИ ШЕСТЕРЕНКИ

Новая цель: ВЗЯТЬ РАЗВОДНОЙ КЛЮЧ

Вернувшись к лифту, поменяйте трубу «Gent» на разводной ключ, который можно взять из вращающегося шкафа слева от двери со слоганом «Она о-го-го какая девушка!» Зайдите в лифт и поднимитесь на Уровень К, чтобы собрать три шестеренки для машин Алисы. Выйдя из лифта, поднимитесь по ступенькам и пройдите по коридору.

1. Вы наверняка найдете первую шестеренку в руках Пайпера – испорченной чернилами версии Чарли из банды мясников. Победите его, чтобы заполучить предмет.
2. Вернувшись на склад, вы увидите на стенах панели техобслуживания, в которых находятся оставшиеся шестеренки. Многие из них пусты, но вы сможете найти вторую шестеренку, открыв панель между двумя полками с игрушками в левой части склада.
3. Последняя шестеренка находится в конце длинного прохода в правой части склада. Вам придется победить искателя, чтобы ее взять.

Новая цель: ВЕРНУТЬСЯ К АНГЕЛУ

Вернитесь к Алисе на Уровень 9 и бросьте шестеренки в ящик справа от раздвижной двери.

Новая цель: ВЗЯТЬ ЧЕРНИЛЬНЫЙ ШПРИЦ

ЧЕРНИЛЬНЫЙ БЕНДИ

В этой главе на вас может внезапно напасть Чернильный Бенди. Вы заметите его приближение по чернильным разводам, напоминающим паутину, которые появляются на полу и становятся все темнее по мере того, как он подбирается к вам. Узнав о том, что он рядом, бегите к «Станции маленького чуда» и залезайте внутрь. Чернильный Бенди не сможет напасть, пока вы находитесь там. Дождитесь, когда чернильные разводы исчезнут, а потом выходите наружу.

Новая цель:
СОБРАТЬ ТРИ ПОРЦИИ ОЧЕНЬ ГУСТЫХ ЧЕРНИЛ

Возьмите чернильный шприц, которым снабдит вас Алиса, и отправляйтесь на Уровень 11. Покинув лифт, идите прямо по коридору, по пути сражаясь с искателями.

1. Сразитесь с бродящим по этому уровню Фишером – испорченной версией Барли из банды мясников. Когда вы победите его, на земле появится светящийся чернильный шарик, который можно забрать.
2. Пройдите в открытое помещение, где течет чернильный поток, и найдите «Станцию маленького чуда». Рядом с ней появится массивный искатель. Победите его, чтобы получить второй чернильный шарик.
3. В углу, напротив того места, где вы нашли первого массивного искателя, появится второй. Он исчезнет, а потом снова появится в дальней части помещения. Победите его, чтобы взять последний чернильный шарик.

В части помещения, где бродят два массивных искателя, находится комната с окном. Там вы впервые увидите Прожекториста, с которым вы встретитесь позднее в этой главе. Также там лежит плеер с записью голоса Уолли Фрэнкса.

Новая цель:
ВЕРНУТЬСЯ К АНГЕЛУ

Голос УОЛЛИ ФРЭНКСА

Я не понимаю.

Все вокруг ходят с такими лицами, словно у них бабушка только что умерла. Вокруг одни злые взгляды.

Им всем не помешало бы расслабиться. Ну как так? Вы же мультики делаете! Смешить людей – ваша работа.

Вот что я вам скажу: если они не будут хоть иногда улыбаться, я свалю отсюда.

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЕРНУТЬСЯ К АЛИСЕ...

У лестницы на Уровне 11 вы найдете помещение, заполненное музыкальными инструментами. Сыграйте на контрабасе, барабане, скрипке, пианино и снова на барабане – именно в этой последовательности, – чтобы услышать тайное послание от Сэмми Лоуренса.

«МЫ ВСЕ ТАК ДОЛГО ЖДАЛИ, НО ТЕПЕРЬ ОН... НАС... ОСВОБОДИТ...»

Указания:

Бросьте чернила в ящик – тот же, в который бросали шестеренки. Ваш шприц исчезнет, а в шкафу появится вантуз.

Новая цель:
ВЗЯТЬ ВАНТУЗ

Новая цель:
СОБРАТЬ ТРИ СТЕРЖНЯ ДЛЯ ВЕНТИЛЕЙ

Поднимитесь на лифте или по лестнице на Уровень Р. У лифта развернитесь и пройдите по коридору в большое открытое помещение. Прямо перед собой вы увидите три стеклянные стены, образующие еще одну комнату.

1. Вы получите первый стержень, победив Страйкера – испорченную версию Эдгара из банды мясников, – который сам подберется к вам.
2. Зайдите в стеклянную комнату с правой стороны. Вы увидите ее, когда отойдете от лифта. На единственной стене, сделанной не из стекла, вы найдете три колбы с тремя вентилями. В середине каждой колбы есть метка. Вращайте вентили, пока уровень чернил в каждой из колб не достигнет метки. Когда это произойдет, слева от вентилей откроется дверца, за которой будет лежать второй стержень.
3. Выйдите из первой стеклянной комнаты и пройдите дальше по коридору, чтобы оказаться во второй стеклянной комнате. Увидев плакат «Дорогой дьяволенок», поверните направо и идите к плакату «Ад в корзинке». Вы увидите еще один комплект вентилей справа от плаката. Решите эту задачу так же, как и предыдущую, после чего возьмите третий стержень.

Новая цель:
ВЕРНУТЬСЯ К АНГЕЛУ

GENT

КОРПОРАЦИЯ «GENT»

ГАРАНТИЯ

Корпорация «Gent» стремится к тому, чтобы выпускать для своих покупателей наилучшую продукцию. В нашем дружном коллективе – только высококвалифицированные рабочие и механики, поэтому мы уверены, что вы останетесь довольны нашими продуктами и услугами. Если вы будете следовать инструкции по эксплуатации, но ваше устройство все равно выйдет из строя, мы с радостью пришлем к вам компетентного сотрудника, который поможет исправить поломку, сколько бы времени это ни заняло. Срок действия гарантии десять лет. Вы можете обращаться к нам по любому вопросу, как серьезному, так и незначительному!

ГАРАНТИЯ

Новая цель:
ВЗЯТЬ ТОПОР

Указания:

Вернитесь на Уровень 9 и бросьте стержни в ящик. После этого вы сможете получить новый инструмент – топор.

Новая цель:
УНИЧТОЖИТЬ ВСЕ КАРТОННЫЕ ФИГУРЫ БЕНДИ

Вернитесь на Уровень К. Вам придется разрубить все картонные фигуры Бенди на этом уровне – всего шестнадцать штук. Чтобы не упустить ни одну из них, лучше всего пройти к началу уровня и приступить к работе оттуда:

- Вы найдете четыре фигуры в левой части комнаты у лестниц.
- Еще четыре находятся в правой части комнаты.
- Пройдя сквозь комнату Ангела Алисы, вы найдете одну фигуру на пути, ведущем к развилке с указателем ангел/демон. Она находится у бочки.
- Одна на пути демона или ангела (какой бы путь вы ни выбрали, найдете одну фигуру).
- Когда вы пройдете путем демона или ангела, еще одна фигура окажется справа от вас. Она прислонена к стене.
- Пройдя по коридорам, вы обнаружите одну фигуру у двери склада.
- Три фигуры стоят на складе игрушек.
- Спустившись по лестнице к лифту, перепрыгните через ограждение рядом с площадкой, чтобы уничтожить последнюю фигуру Бенди, стоящую справа от лифта.

Голос ГРАНТА КОЭНА

Мистер Дрю никогда ни о чем не рассказывает таким простым смертным, как мы, и многие считают, что именно в этом и кроется настоящая проблема.

Конечно, по его словам, впереди нас всегда ждет что-то потрясающее: приключение или слава и все такое.

Но, видите ли, я должен следить за тем, чтобы мы не вылетели в трубу только потому, что наш гений, сидящий на верхнем этаже, загорелся очередной идеей. Кстати говоря (это вроде как большой секрет), мистер Дрю задумал еще один большой проект... совсем не дешевый.

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЕРНУТЬ ТОПОР...

Прежде чем вернуться к Алисе на Уровень 9, выйдите из лифта на этом же уровне и поверните налево. Вы увидите заколоченную дверь под надписью «Уровень 9». Разрубите доски и зайдите в кабинет. Там вы обнаружите спрятанный плеер с записью голоса начальника бухгалтерии и отдела финансов Гранта Коэна. Кроме того, между двумя ящиками вы можете найти еще один топор. Пока не поднимайте его: вернитесь за ним, когда отдадите Алисе тот, что держите в руке.

Новая цель:

ВЕРНУТЬСЯ К АНГЕЛУ

Указания:

Когда вы вернетесь к Алисе, она поручит вам еще одно задание: уничтожить банду мясников.

Новая цель:

ГНЕВ АНГЕЛА

На вас нападут несколько искателей, а также Страйкер, Фишер и Пайпер. Победив всех врагов, вы выполните эту цель.

Затем Алиса даст вам последнее задание: передать привет старому другу на нижнем уровне.

– ВООРУЖИСЬ –

- ТРУБА «GENT»: Если вы не предпримите ни одно из действий, указанных ниже, то отправитесь проходить следующее испытание с трубой «Gent». Не самое плохое оружие, но определенно самое неэффективное для грядущей задачи.
- АВТОМАТ: Если вы придали чернильному сгустку в мастерской «Небесных игрушек» форму крошечной чернильной машины, прошли путем демона и выполнили все задания Алисы на данный момент, ни разу не умерев, в качестве награды вы получите автомат. Это оружие позволяет убивать врагов гораздо быстрее, чем труба «Gent». Кроме того, из него можно стрелять, удерживая врагов на расстоянии! Где-то после двадцати выстрелов автомат перезаряжается, но количество патронов не ограничено. Интересно, что, по словам Алисы, раньше он принадлежал кому-то «совершенно особенному».
- ТАЙНЫЙ ТОПОР ГРАНТА: Достаньте тайный топор из заколоченного досками кабинета на Уровне 9 (см. стр. 69).

Новая цель:

ВЗЯТЬ АВТОМАТ

– ИСПЫТАНИЕ С РЫЧАГАМИ –

Если вы придали чернильному сгустку в мастерской «Небесных игрушек» форму Бориса, прошли путем ангела и открыли потайной кабинет с аудиозаписью Гранта Коэна, вам будет доступно особое испытание. Расправившись с бандой мясников и достав тайный топор, вернитесь в мастерскую с игрушками. Слева от плаката «Работай усердно, работай с удовольствием» вы увидите стену, забитую досками от пола до потолка. Разрубите доски, и перед вами окажутся три рычага, а над ними табличка с надписью: «Для обслуживания, пожалуйста, потяните за рычаг».

- Если вы потянете за первый рычаг, то вызовете орду искателей.
- Если вы потянете за второй рычаг, то вызовете множество банд мясников.
- Если вы потянете за третий рычаг, то вызовете гигантского Босса Искателей.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ХОЧЕТ НИЧЕГО УПУСТИТЬ!

Некоторые достижения вы получите в любом случае за прохождение основного сюжета:

ТЕМНЫЕ МЕСТА: побывайте в чернильной бездне (где бродит Прожекторист) и останьтесь в живых.

ПУТЬ ДЕМОНА: выберите тропу Бенди.

ПУТЬ АНГЕЛА: выберите тропу Алисы.

МАКСИМАЛЬНАЯ БОЛЬ В ЖИВОТЕ: уничтожьте всех массивных искателей.

ЛИНИЯ ФРОНТА: не дайте банде мясников себя убить.

УПРАВЛЕНИЕ ГНЕВОМ: уничтожьте все фигуры Бенди в Главе 3.

ПОЧУВСТВУЙ ДАВЛЕНИЕ: решите все задания с колбами и вентилями.

ЗАПАСНЫЕ ЧАСТИ: найдите все шестеренки для Ангела.

НЕСКОЛЬКО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПАСХАЛОК!

Хакеров, которые пытаются заглянуть в некоторые недоступные области за стенами, встретит этот жуткий Бенди.

На лестничной площадке, расположенной ровно над затопленной комнатой, вы увидите заколоченное досками пространство над стеной. Между досками вы можете заметить нечто похожее на чернильную машину, которая, тем не менее, отличается от основной.

Но прежде чем вы вернетесь к Алисе, чтобы закончить Главу 3, убедитесь, что выполнили все пункты в вашем списке дел:

ТУК-ТУК, ПЭДДИВАК: дайте бедной собачке косточку (см. стр. 50).

РАСКАЛЕННЫЙ МЕТАЛЛ: разблокируйте автомат (см. стр. 70).

ВКЛЮЧИ ПОГРОМЧЕ: включите радио в Главе 3. Оно находится на лестничном пролете Уровня 11 рядом с музыкальными инструментами.

СУДЬБА НОРМАНА: победите Прожектериста (см. стр. 76).

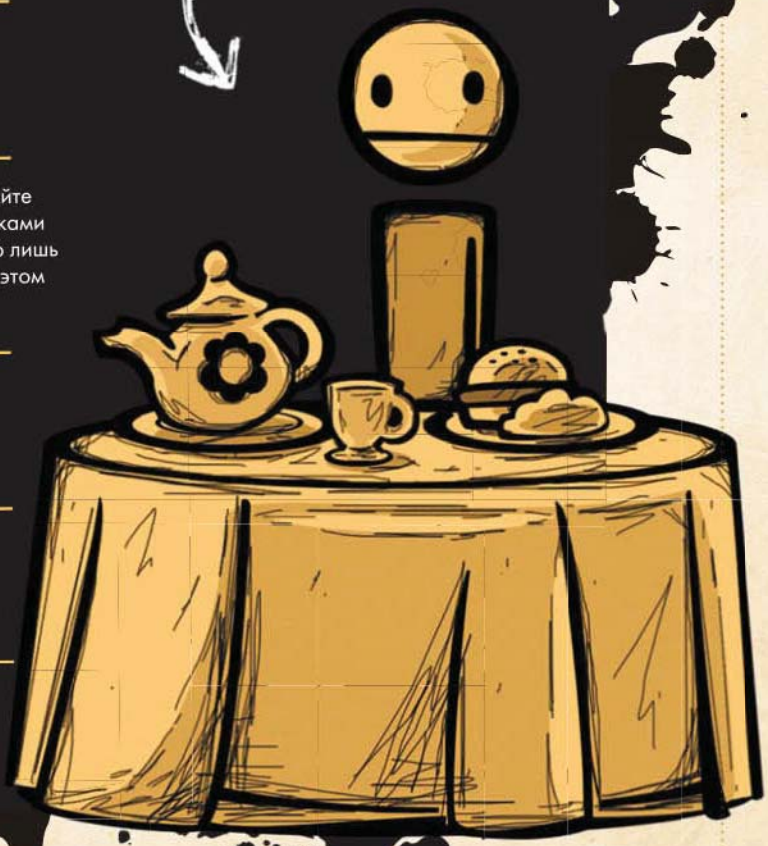
ВНУТРЕННИЙ РЕБЕНОК: Поиграйте со всеми двадцатью пятью игрушками Бенди. Для этого вам нужно всего лишь взаимодействовать с ними – при этом они будут пищать.

ПРИНЕСИ БЕКОН ДОМОЙ: соберите все банки супа с беконом в Главе 3 (см. стр. 75).

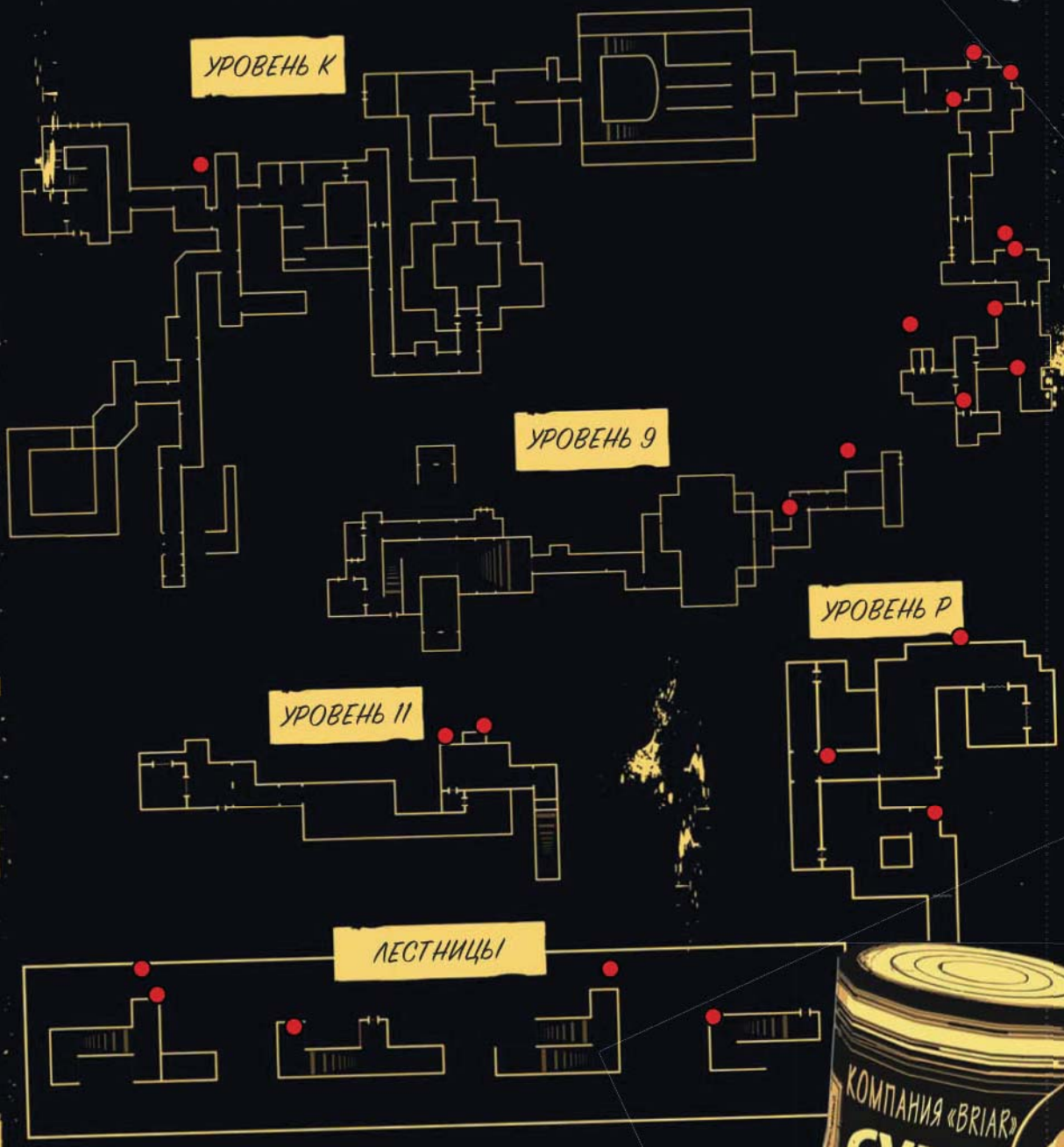
СЛЫШИШЬ ГОЛОСА: прослушайте все аудиозаписи в Главе 3 (см. стр. 75).

СЛЫШИШЬ ГОЛОСА: прослушайте все аудиозаписи в Главе 3 (см. стр. 75).

ЧАЙНАЯ ПАУЗА: снова встретьтесь с человечком TheMeatly. Для этого выйдите на Уровне P. В маленькой мастерской, справа от панели с колбами и вентилями, где вы решали последнее задание, висит плакат «Овечьи песни». Пройдите сквозь стену, чтобы найти theMeatly.



ПЛАН СТУДИИ


УРОВЕНЬ К
УРОВЕНЬ 9
УРОВЕНЬ Р
УРОВЕНЬ 11
ЛЕСТНИЦЫ

КОМПАНИЯ «BRIAR»
СУП С
БЕКОНОМ

ПРИНЕСИ БЕКОН ДОМОЙ

В третьей главе по всей студии спрятаны сорок две банки супа с беконом. Найдите их все, чтобы получить достижение «Принеси бекон домой»..

УРОВЕНЬ К

- Три банки, которые вы собирали в убежище, чтобы сделать Борису суп с беконом.
- Одна банка. Открыв дверь в убежище, не уходите сразу. Вернитесь в душевую: теперь вы можете зайти в кабинку, которая раньше была закрыта. Банка будет лежать в туалете.
- Четыре банки; три из них перед высокими ящиками с надписью «Вкусная еда», одна банка скрыта паутиной между контейнерами «Вкусная еда».
- Одна банка на нижней полке слева от вас.
- Две банки на полу за углом от полки из предыдущего пункта.
- Одна банка на полке слева стоит на уровне глаз.
- Две банки на столе справа от вас.

УРОВЕНЬ 9

- Одна банка на полу рядом с ящиком.
- Одна банка, скрытая паутиной, на полу рядом с кучей ящиков.

УРОВЕНЬ 11

- Две банки. Одна на ящике перед дверью, другая на столе.

УРОВЕНЬ Р

- Одна банка на полке рядом с лифтом.
- Четыре банки. Одна на столе слева от двери, в которую вы зашли, две на ящике слева от последнего задания с колбами и вентилями, и одна на полу у этого же ящика.

ЛЕСТНИЦЫ

- Одиннадцать банок на лестничной площадке над Уровнем Р. Семь – на полке, загруженной посудой, четыре – на столе рядом со «Станцией маленького чуда».
- Одна банка на лестничной площадке над Уровнем 11, на столе слева от вас.
- Шесть банок на второй лестничной площадке над Уровнем 11, на полу справа от туалета.
- Одна банка на лестничной площадке под Уровнем К, на комоде около банок с чернилами.

СЛЫШИШЬ ГОЛОСА

Прослушайте все аудиозаписи в этой главе, чтобы открыть достижение «Слышишь голоса».

- Шон Флинн, Уровень К, углубление в стене в мастерской «Небесных игрушек».
- Джоуи Дрю, Уровень К, на пути демона.
- Сьюзи Кэмпбелл, Уровень К, на пути ангела.
- Уолли Фрэнкс и Томас Коннор, Уровень К. Не доходя до плаката с бандой мясников, поверните направо в новый коридор.
- Томас Коннор, Уровень 9. Выйдите из лифта и спуститесь по лестнице, которая окажется прямо перед вами, в направлении владений Алисы.
- Сьюзи Кэмпбелл, Уровень 9. Когда вы будете идти по доскам в затопленной чернилами комнате, аудиозапись появится в [illegible] правом углу комнаты.
- Уолли Фрэнкс, Уровень 1[illegible] с окном.
- Грант Коэн, Уровень 9, в заколоченном кабинете.
- Норман Полк, Уровень 14, на ящике перед владениями Прожекториста.
- Генри Штейн, Уровень Р, затопленная комната (см. стр. 77).

Новая цель:
Собрать пять чернильных сердец

Отправляйтесь на лифте на Уровень 14, где вас ждет встреча с Прожектористом. Вы можете избегать Прожекториста, оставаясь за пределами области, освещаемой его фонарем, пока собираете чернильные сердца, либо сразиться с ним. Это трудная задача, но так вы сможете собрать сердца быстрее.

ОРУЖИЕ	КОЛИЧЕСТВО УДАРОВ, НЕОБХОДИМОЕ ДЛЯ ПОБЕДЫ
ТРУБА «GENT»	72
АВТОМАТ	16
ТОПОР	8

Вы сможете найти чернильные сердца в следующих локациях:

- Первое чернильное сердце появляется в руках мертвого Страйкера, когда вы выходите из лифта.
- Войдя во владения Прожектористa, поверните налево. Второе чернильное сердце можно обнаружить в руках мертвого Пайпера, напротив «Станции маленького чуда».
- Идите по этому пути, пока не найдете третье чернильное сердце, рядом с мертвым Фишером.
- Продолжайте следовать по этому же пути. Вы заметите еще одно чернильное сердце справа, рядом с еще одним мертвым Страйкером.
- Поверните направо на развилке и идите прямо, пока не упретесь в стену. Там будет лежать еще один мертвый Фишер с последним чернильным сердцем.

Голос НОРМАНА ПОЛКА

Нет, я не напрашиваюсь на неприятности. Просто мы, прожектористы, всегда находим места потемнее.

Видите ли, я изучил эту студию вдоль и поперек. Я знаю, где меня не побеспокоят всякие... коллеги.

«Этот прожекторист», – постоянно говорят они, «бродит по всей студии; он напрашивается на неприятности». Ну, не знаю насчет неприятностей, но я вижу все. А они даже не знают, когда я на них смотрю.

Новая цель:
ВЕРНУТЬСЯ К АНГЕЛУ

Секретный плеер с записью голоса Генри

Собрав все чернильные сердца, выйдите из владений Прожекториста и поверните налево от лестницы. Вы увидите зону, заколоченную досками. Топором или трубой «Gent» расчистите себе путь через две двери, чтобы получить доступ к тайному вентилю. Поверните вентиль, чтобы откачать чернила из тайного коридора на лестничной площадке на Уровне P. Зайдите в этот коридор (спустившись по лестнице), чтобы прослушать секретный плеер с записью голоса Генри.

Голос ГЕНРИ

Я здесь всего две недели, но дела уже обстоят очень интересно. Джоуи – человек, у которого много идей... но ничего больше.

Соглашаясь работать с ним, я думал, что мы будем обмениваться мнениями и делать дела вместе. Но получается так, что работаю только я, а он ничего не дает взамен. Я не видел Линду уже несколько дней.

Тем не менее кто-то должен воплощать все это в жизнь. Когда сомневаешься, просто рисуй дальше, Генри.

Есть и хорошая новость: я задумал нового персонажа. Мне кажется, люди будут его обожать.

Новая цель: ВЕРНУТЬСЯ НА ПОВЕРХНОСТЬ

Когда вы закончите все дела, снова отправляйтесь к Алисе на Уровень 9 и бросьте чернильные сердца в ящик. В качестве награды Алиса разрешит вам вернуться к лифту.

Когда вы зайдете в лифт, Алиса обвинит вас в том, что вы обокрали ее – сообщит, что хочет принести Бориса в жертву, чтобы снова стать красивой. Мгновенно захватив управление лифтом, она заставит его сорваться вниз. В конце концов, вы врежетесь в землю.

Придя в себя, вы увидите, как Борис паникует, а Ангел Алиса подходит к нему сзади, после чего утаскивает прочь.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ
«БОЛЬШИЕ ЧУДЕСА»

Новая цель:
СПАСТИ БОРИСА

План студии

Студия Джоуи Дрю занимает обширное помещение и с каждым днем становится все больше! Пользуйтесь этой удобной картой, чтобы не заблудиться.

Бухгалтерия и финансы

Время – деньги», – постоянно напоминают нам сотрудники бухгалтерии и отдела финансов, так что мы расскажем о них максимально коротко! Этот отдел контролирует денежный поток внутри нашей компании, от крупных инвестиций до доходов от продажи обычного билета в кино. К сожалению, студия Джоуи Дрю не может воплощать мечты в реальность, не тратя денег. Новые проекты, такие как Бендиленд или разработка персонажа, требуют внушительных финансовых вложений, и бухгалтерия оценивает, окупятся ли они со временем. Другими словами, нам необходимо тратить деньги, чтобы зарабатывать деньги. Бухгалтерия и отдел финансов занимаются не только доходами и инвестициями, но и другими делами, которые непосредственно затрагивают вас.

Совместно с административным отделом бухгалтерия утверждает бюджеты отделов, зарплаты, новые должности и т. д. Если у вас возникнут какие-то проблемы с зарплатой, ваш вопрос рассмотрит бухгалтерия при содействии администрации.

Если у вас есть какой-то вопрос, касающийся денег, им, скорее всего, займется самоотверженный коллектив бухгалтерии и отдела финансов!

JOEY DREW STUDIOS

От: Гранта Коэна, бухгалтерия и отдел финансов

RE: задержка зарплаты сотрудникам

Дорогой сотрудник,
Этим письмом мы хотели бы оповестить вас, что компания ЗАДОЛЖАЛА ВАМ СУММУ $60.76. В данный момент мы не можем выплатить ее вам, поскольку только ожидаем прибыль от последних вложений. Будьте уверены, что мы тщательно следим за ситуацией и выплатим вам всю сумму, как только получим необходимые средства. Мы рассчитываем, что на это потребуется не более нескольких недель. Если у вас возникли вопросы, пожалуйста, посетите бухгалтерию
и отдел финансов
на Уровне S.

Компания «МакАртур Стил»
Качественная сталь с 1874 г.

Нью-Йорк, Бруклин,
Бейкер-Стрит, д. 23
Телефон 5-4855

Дата 23 июня 1944 г.
Продано Бертраму Пидмонту, студия Джоуи Дрю

Количество	Название	Цена	Общая стоимость
104	Сталь промышленной категории	$47.39	$4.928.56
Итоговый дебит			$4.928.56
Сумма по кредиту			$0
Сумма продажи			$4,928.56

Номер билета 204-632

ПРОСРОЧЕНО — 180 ДНЕЙ
ПОЖАЛУЙСТА, ОПЛАТИТЕ В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ

Прибыль и расходы
С 1 июля 1944 г. до 1 августа 1944 г.

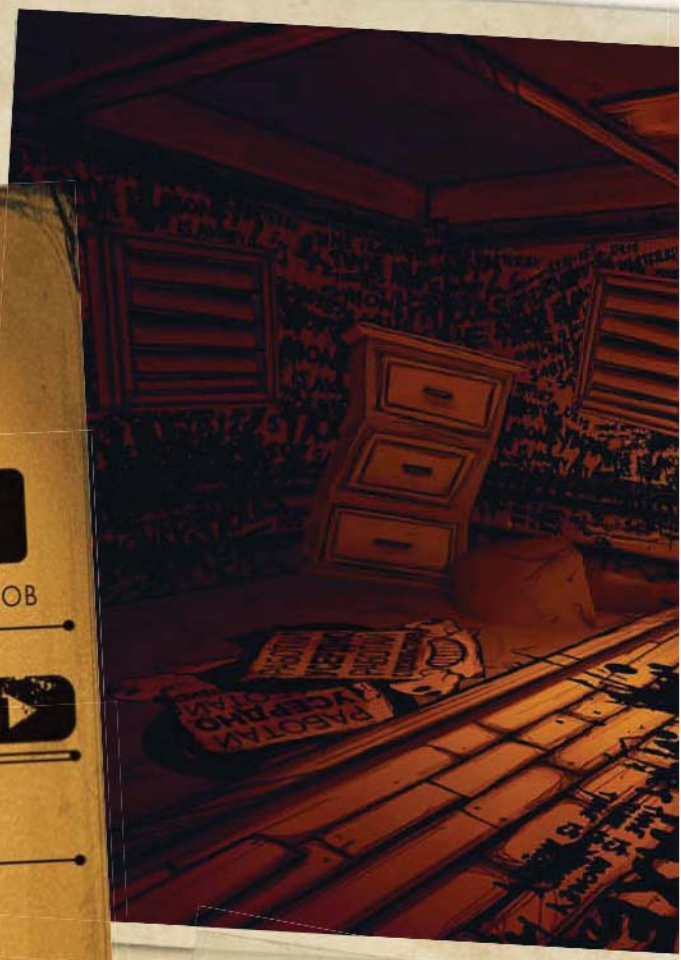
Прибыль:

Вклад инвестора Дж. Демпси	$24.800.00
Лицензионные платежи «Небесных игрушек»	$43.142.43
Продажи билетов в кинотеатр	$56.879.18
Общая сумма прибыли	$124.821.61

Расходы:

Зарплата сотрудникам	$56.659.74
Закупка материалов	$18.982.50
Отчисления дистрибьютору	$9.842.31
Маркетинг/реклама	$10.372.12
Особые проекты	$64.921.98
Налоги и выплаты	$24.964.32
Общая сумма расходов	$185.742.97
Счет в банке	$61.738.65
Баланс на 2 августа 1944 г.	$817.29

Мистер Дрю, мы больше не можем позволить себе тратить такие большие суммы на особые проекты. Пожалуйста, ограничьте расходы или найдите дополнительных инвесторов. Еще немного, и компания окажется убыточной – уже не в первый раз в этом году.



Новая цель:

ВОЙТИ В АРХИВЫ

УРОВЕНЬ S

БУХГАЛТЕРИЯ И ОТДЕЛ ФИНАНСОВ

КАБИНЕТ МЕНЕДЖМЕНТА

ГРАНТ КОЭН ▶

◀ АРХИВЫ J-L

◀ ДОСТУП К НИР

Очнувшись после падения лифта, идите прямо по коридору, пока не увидите указатель. В архивы можно попасть через дверь, которая находится слева от вас, но на ней нет вентиля. Вам необходимо его найти.

Развернитесь и пройдите по коридору в направлении кабинета менеджмента. Дверь слева от вас будет заперта, но кабинет Гранта Коэна справа открыт. Там вы найдете вентиль. Он лежит рядом с трубой у дальней стены слева. Вы можете прослушать лежащую здесь аудиозапись, но речь на ней будет неразборчива. Прикрепите вентиль к двери и войдите в архивы.

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПОЙТИ ДАЛЬШЕ

После того как вы разблокируете дверь в архивы, вам откроется доступ в комнату напротив кабинета менеджмента. Там вы можете найти банку супа с беконом и человечка theMeatly!

От: Гранта Коэна
Кому: Джоуи Дрю

Мистер Дрю, нам необходимо встретиться и поговорить как можно скорее. Как я уже сообщал в последней записке, в этом квартале мы ушли в минус на $48,128. Мы не можем выплатить налоги: налоговая служба звонит мне каждый день, чтобы напомнить о долге. На счете не хватит денег, чтобы покрыть все расходы, даже если я перемещу средства и немного искажу цифры. Также я получил несколько крупных счетов от корпорации «Gent», не говоря уже о выплатах по Бендиленду, которые мы просто не сможем осуществить в этом месяце. Не могли бы вы, пожалуйста, попросить вашу секретаршу позвонить мне, когда у вас будет время?

Архивы

Студия Джоуи Дрю была основана в 1929 году и уже на протяжении десяти лет является одной из ведущих анимационных компаний. С тех пор как появилось звуковое кино, мы вызываем смех и развиваем воображение у новых поколений детей по всей стране. Никогда не забывайте, что являетесь частью этого наследия.

Поэтому советуем вам найти время до или после смены, чтобы заглянуть в архивы! Архивы – это ваш ключ к истории нашей компании. Узнайте, как зарождалась студия, и поделитесь своей историей с работниками архивов или рассмотрите тысячи редких документов, включая автографы некоторых ярчайших звезд Голливуда! Наши самые ценные экспонаты заперты

ЭТАПЫ СТАНОВЛЕНИЯ СТУДИЯ ДЖОУИ ДРЮ

1929

Джоуи Дрю основывает студию Джоуи Дрю! Бенди дебютирует в первом же мультике – «Дорогой дьяволенок» – и вызывает восторг у детей, многие из которых никогда раньше не видели звуковой мультфильм!

1929

Волк Борис впервые появляется в «Овечьих песнях!» Этот музыкальный мультик сразу же становится хитом среди фанатов студии, и Борис получает постоянное место в семье Джоуи Дрю.

1933

У маленьких девочек по всей стране появляется своя героиня, когда Ангел Алиса дебютирует в «Посланной свыше»!

в лучших сейфах, произведенных корпорацией «Gent», так что обязательно обращайтесь к работникам архивов за помощью.

Но архивы не только предоставят вам возможность удовлетворить свое любопытство по поводу нашей студии, они также станут для вас неистощимым источником знаний о наших мультфильмах. Здесь вы найдете сценарии каждого созданного нами мультика, информацию о персонажах и даже записи с собраний, проходивших двенадцать лет назад! Если вы хотите под новым углом взглянуть на короткометражку, которую скоро выпустит наша студия, или ищите наглядную иллюстрацию того, как рисовать танцующие стулья, архивы помогут вам – как и с любой другой творческой задачей. *

*Если вам нужен доступ к самим мультикам, пожалуйста, зайдите в хранилище мультфильмов и договоритесь о просмотре.

1934

Бенди дает свое имя целому семейству! Они с Борисом находят свое воплощение в виде плюшевых игрушек и успевают как раз к праздникам. Очереди за «Небесными игрушками» растянулись по всей Тридцать четвертой улице в Нью-Йорке.

1935

У Бенди начинаются небольшие неприятности, когда на экраны выходит «Банда мясников»! Эти подлые злодеи постоянно строят козни нашему дьяволенку, но он все-таки находит способ, как им отплатить.

1940

Джоуи Дрю начинает переговоры со знаменитым дизайнером парков развлечений Бертрамом Пидмонтом по поводу Бендиленда – новейшего парка аттракционов, посещение которого станет незабываемым событием для всей семьи!

Голос
СЬЮЗИ КЭМПБЕЛЛ

Мне говорили, что я идеально подхожу на эту роль. Что лучше и придумать нельзя.

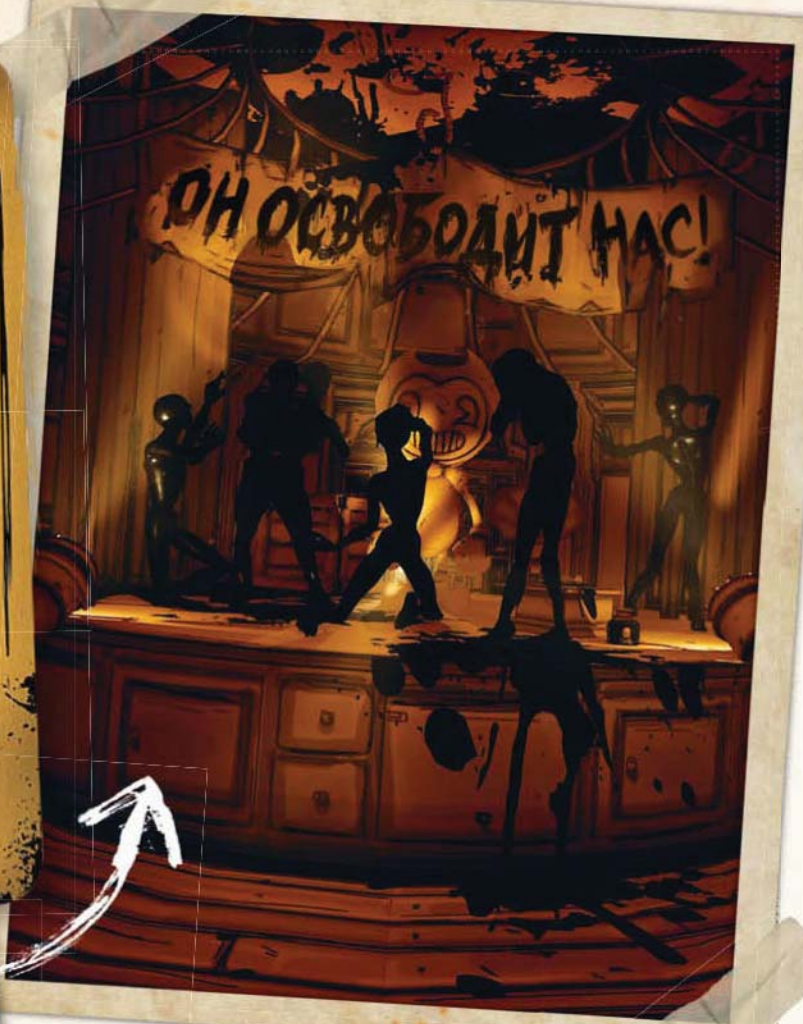
Теперь Джоуи говорит обо мне гадости за спиной.

Я чувствую это.

Завтра он хочет встретиться со мной еще раз. Он говорит, что собирается предложить мне какую-то «возможность».

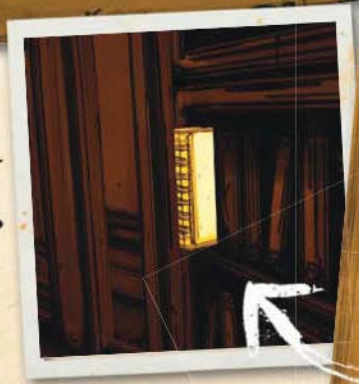
Я выслушаю его. Но если этот льстец думает, что сможет обмануть ангела и избежать расплаты, что ж, его ожидает сюрприз.

Алиса... оох, она не любит лжецов.



Указания:

Войдя в архивы, вы увидите несколько чернильных фигур, обступивших статую Бенди. Их называют «потерянными». Когда закончится музыка, вам дадут новую цель.



Новая цель:
НАЙТИ ТАЙНЫЙ ПРОХОД

Чтобы найти тайный проход, отправляйтесь в дальнюю часть круглой комнаты. Положите на место светящуюся книгу рядом с дверью, над которой висит табличка «ПРИВАТНО», после чего одна из лампочек над ней загорится. По этим лампочкам вы можете следить за тем, сколько книг уже нашли. Когда загорятся все лампочки, откроется тайный проход. Поставьте на место еще четыре выдвинутые книги: две стоят на внешних полках библиотеки, а еще две – на внутренних. Когда вы установите первые три книги, экран на секунду зависнет, а потерянные исчезнут из предыдущей комнаты.

Новая цель:
СТУПИТЬ ВО ТЬМУ

Когда вы зайдете в тайный проход, то окажетесь в темном помещении с мостом. Нажав на рычаг, вы увидите, что в механизме не хватает шестеренки: вам будет необходимо сделать ее, чтобы починить мост.

Новая цель:
ПОЧИНИТЬ МОСТ

Идите по коридору с сейфами в стенах. Когда окажетесь в комнате, нажмите на переключатель слева – откроется чернильный колодец. Поверните вентиль, чтобы призвать массивного искателя. Когда искатель появится в колодце, вы можете взять из него немного густых чернил. Отнесите их к преобразователю чернил, стоящему в соседней комнате. Убедитесь, что регулятор на правой стороне прибора указывает на изображение нужной вам шестеренки, затем активируйте его и отнесите получившуюся шестеренку к мосту. К вам подъедет подвесная тележка, на которой вы сможете перебраться на другую сторону.

– ПОТЕРЯННЫЕ –

По другую сторону моста вы зайдете в темный коридор, где вас посетит видение: как будто из стен к вам тянутся чернильные руки. В конце коридора вы снова увидите, как опускается чернильная машина. Идите вперед, пока не услышите голос Ангела Алисы. Она поймет, что вы пришли, чтобы спасти Бориса.

Поднимитесь по ступенькам в холл с диванами. На балконе появится потерянный и скажет, что он всего лишь хочет пойти домой. Эти чернильные существа с желтыми глазами не могут вам навредить... пока. В следующей комнате вы увидите толпу потерянных. Если вы попытаетесь вернуться в холл, они преградят вам путь. Возьмите фонарик и залезьте в вентиляционную шахту.

Пока вы будете ползти по вентиляционному лабиринту, появится Чернильный Бенди, но он всего лишь поиграет с вами. Поверните направо, а потом еще раз направо, чтобы оказаться в Хранилище-9.

В Хранилище-9 поднимитесь по ступенькам. Вы окажетесь в маленькой комнатке с досками, к которым прикреплены эскизы с идеями для парка развлечений – Бенди-ленда. Тут вы найдете аудиозапись Бертрама Пидмонта, который был знаменитым инженером, специализировавшимся на аттракционах. Нажмите на переключатель в левой части комнаты под табличкой «Хранилище-9», чтобы открыть дверь.

Голос БЕРТРАМА ПИДМОНТА

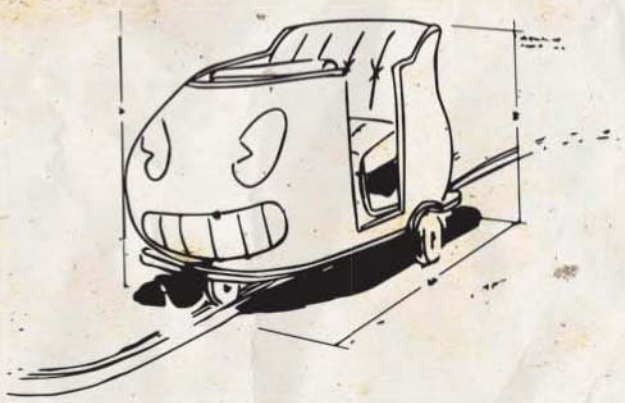
Вот уже сорок лет я строю аттракционы, которые поражают воображение! Грандиозные чудеса, каких мир не видел еще никогда! Я заслужил свою славу потом и кровью.

Но что же происходит прямо перед всеми этими... высокопоставленными инвесторами и магнатами с Уолл-стрит? Вечно бестактный Джоуи Дрю представляет меня – великого Бертрама Пидмонта – как Берти! Словно я ребенок какой-то.

Может, вы мне и платите, мистер Дрю! Но вы не владеете мной! Я построю вам парк развлечений грандиознее, чем ВЫ можете себе представить! Но прежде, чем вы начнете кланяться мне, мистер Дрю, запомните: это великое достижение будет принадлежать мне... мне одному.

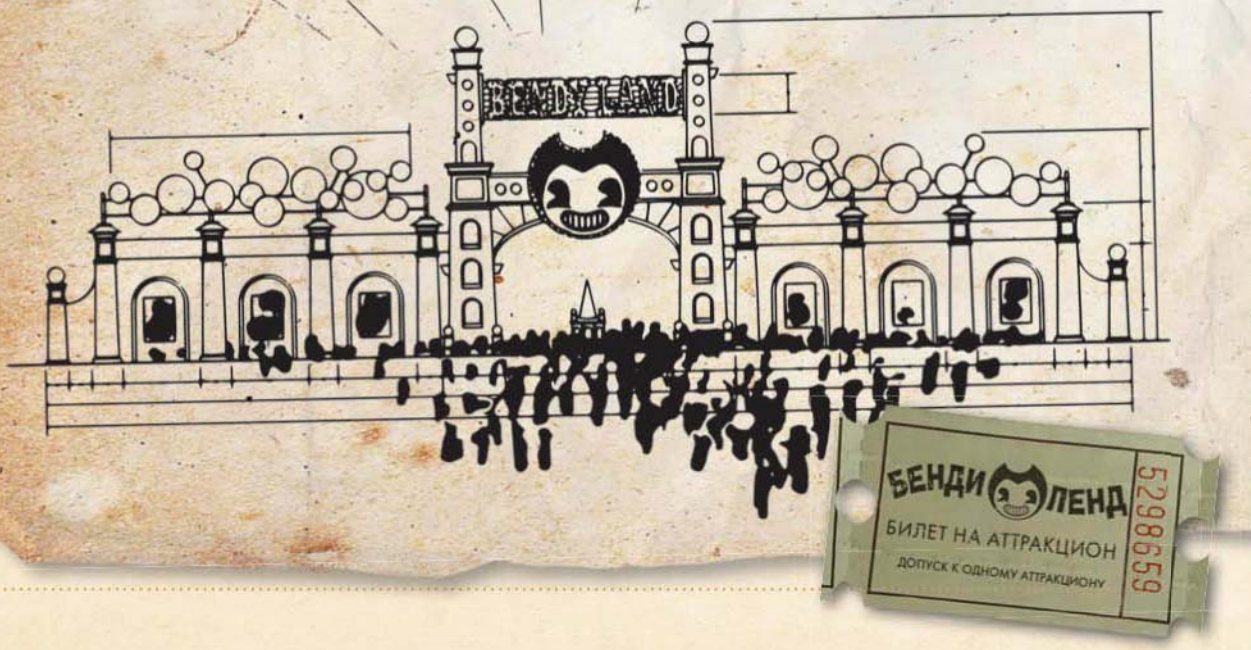
СТУДИЯ ДЖОУИ ДРЮ ОБЪЯВЛЯЕТ ОБ ОТКРЫТИИ БЕНДИЛЕНДА

Нью-Йорк, штат Нью-Йорк: Знаменитые аниматоры студии Джоуи Дрю мечтали о собственном парке развлечений больше десяти лет, и, похоже, их мечта вот-вот исполнится. Джоуи Дрю объявил о новейшем начинании своей студии – Бендиленде. Этот грандиозный парк развлечений будет основан на культовом образе Бенди и других анимационных персонажах студии. Его планируют открыть уже в следующем году. «Мы стремимся привнести мечты в повседневную жизнь», – сказал основатель и президент компании Джоуи Дрю.



Мистер Дрю не сообщил нам, когда начнется закладка фундамента и где будет расположен парк, но, судя по информации государственного архива, компания Дрю купила несколько больших участков в районе Мэдоулэндз на юге Нью-Джерси.

Тем не менее мистер Дрю ответил



на вопрос о том, каким он видит свой будущий парк. В Бендиленде будут аттракционы, тематические блюда и напитки, а также ростовые куклы. Но, помимо привычных развлечений, Дрю обещает фанатам своих мультфильмов несколько неожиданных сюрпризов.

«Для нас очень важно сделать Бенди настоящим. Это важнее всего», – продолжил Дрю. «Я был счастлив, когда этой работой согласился заняться Бертрам Пидмонт – или, как я люблю его называть, Берти. Реализация наших планов проходит без сучка без задоринки, и я жду не дождусь, когда смогу рассказать о грандиозных чудесах, которые мы приготовили для наших фанатов».

Следите за новостями об этом потрясающем начинании в дальнейших выпусках нашей газеты.

Уровень S, Хранилище-9

Если вам удалось получить работу в нашей студии, вы, вероятно, уже знаете о нашем новом потрясающем начинании – Бендиленде! Этот парк развлечений для фанатов всех возрастов, несомненно, привлечет к нашим потрясающим мультикам толпы людей, но пока этот план находится на начальной стадии реализации.

По этой причине Хранилище-9 и соседний отдел разработок и дизайна закрыты для всех сотрудников, для которых эта часть студии не является постоянным рабочим местом. На этом участке идет строительство нескольких аттракционов, а также разработка новейших технологий, которые могут быть небезопасны для людей без специальной подготовки. Пожалуйста, не заходите туда, чтобы избежать травм.

Мы настоятельно рекомендуем работникам хранилища носить защитную экипировку, которой мы их обеспечиваем. Условия в Хранилище-9 наверняка будут меняться по мере того, как строительство Бендиленда набирает обороты, поэтому, пожалуйста, будьте бдительны и готовы взяться за решение задач, которые вам поручают. Хотя искушение велико, мы просим сотрудников хранилища не играть в игры и не кататься на неготовых аттракционах из соображений безопасности.

Неважно, какую роль вы играете в нашей компании, мы будем рады делиться с вами информацией о Бендиленде по мере его роста и развития. Мы даже можем дать вам – нашим бесценным сотрудникам – возможность протестировать некоторые аттракционы и игры, когда ими можно будет пользоваться. А пока, пожалуйста, берегите себя.

Голос УОЛЛИ ФРЭНКСА

Эти ребята в хранилище целыми днями играют в игры, а мне приходится за ними убирать!

А еще они без конца случайно захлопывали дверь собственной кладовки.

Вот я им и говорю: ребята, вы же умные, так? У меня есть для вас предложение.

Почему бы не перенастроить ваши игры так, чтобы в случае победы дверь сама открывалась? Вам будет весело, и мне не придется каждый день туда-сюда мотаться.

Они накинулись на эту идею, как собаки на кусок мяса!

Говорю вам! Если эти ребята не поймут, кто тут на самом деле гений, я отсюда свалю.

Новая цель:

ВЕРНУТЬ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО В DOM С ПРИВИДЕНИЯМИ

Вы окажетесь в новом помещении – огромном складе, где хранятся все игры и аттракционы Бендиленда. Подойдите к генераторной станции в передней части помещения, чтобы получить новую цель: необходимо найти четыре переключателя, чтобы вернуть электричество в дом с привидениями. Идите туда, куда ведут шнуры, чтобы отыскать каждый переключатель.

Чтобы получить доступ к переключателям, вам придется зайти в дополнительные комнаты, но проблема в том, что они заперты. Вы можете попасть к первому переключателю, одержав победу в мини-играх Бендиленда. Когда вы выиграете в каждой мини-игре, раздастся звуковой сигнал (вам необязательно набирать максимум очков), и напротив лестницы (по которой вы зашли на склад) откроется дверь.

Там висят три жутковатых костюма Бенди, и стоит первый переключатель.

Мини-игры Бендиленда

Мистер Дрю, вот несколько идей игр для парка развлечений, как вы и просили. Они принесут ощутимый доход.

ОПРОКИНЬ

ПРОВЕРЬ СВОЮ СИЛУ

Классическая игра для силачей. Возьмите молоток и ударьте по цели так, чтобы прозвенел колокольчик. У вас может получиться несколько результатов: «Слабо!», «Мужичок!», «Силач!» и «Супер!» На самом деле, успех в этой игре никак не связан с силой. Главное, правильно выбрать момент.

ОПРОКИНЬ БУТЫЛКИ

Классическая игра на сбивание предметов. Возьмите на прилавке три мячика и бросьте их в три пирамиды из трех бутылок. Опрокиньте все девять бутылок, чтобы победить. На этой игре мы заработаем кучу денег: игроки не будут знать, что бутылки утяжелены. Лучшая стратегия – целиться в основания горлышек двух нижних бутылок.

ПОПАДИ В ЯБЛОЧКО

ПОПАДИ В ЯБЛОЧКО

Воспользуйтесь игрушечным ружьем, чтобы стрелять по различным целям, которые будут появляться перед вами. При этом нельзя попадать в цели, на которых стоит отметка X. Попадите во все правильные цели, чтобы победить. Это будет трудно из-за скорости движения, к тому же число патронов в ружье будет совпадать с числом правильных целей. Промахнитесь хотя бы один раз, и вы проиграли.

– ОТДЕЛ РАЗРАБОТОК И ДИЗАЙНА –

Вернитесь к генераторной станции и нажмите на первый переключатель. Слева от вас откроется дверь, ведущая в отдел разработок и дизайна. Там вы найдете банду мясников, стоящих вокруг бочки, в которой горит огонь. Ваша задача – бросать пустые банки, в которых раньше был суп с беконом, чтобы заманить их в другую часть комнаты и незаметно проскочить мимо. Заметьте, что этих врагов нельзя победить с помощью пустых банок, пока вы не нажмете на второй переключатель и не откроете дверь, чтобы выйти из этого помещения.

Вы найдете второй переключатель, повернув налево от бочки с огнем. Вы увидите еще одного потерянного в комнате, огороженной решеткой. Зайдите в мастерскую, где стоит наполовину готовый аниматроник Бенди. Там можно найти аудиозапись Лейси Бентон.

Голос ЛЕЙСИ БЕНТОН

Единственное, что не подводит меня, так это моя язва. Половина этих людей не отличит гаечный ключ от бульдозера. Тупицы, вот они кто. Весь день сидят в хранилище и спорят, кто чем должен заниматься, или играют в свои дурацкие игры. Но я не жалуюсь. Большую часть времени меня никто не донимает, и я ничего не имею против. Правда, меня беспокоит этот механический демон в углу. Бертрам работает над ним уже месяц. Говорит, что тот сможет ходить и, может, даже танцевать. Но пока он только и делает, что пугает меня. Я готова поклясться, что, когда я повернулась к этой штуке спиной... она пошевелилась.

Указания:

Прежде чем вернуться наверх, вам нужно нажать на еще один переключатель, чтобы снова открыть дверь. Вы найдете его, направившись в правую сторону от бочки с огнем. Нажав на переключатель, направляйтесь к складу.

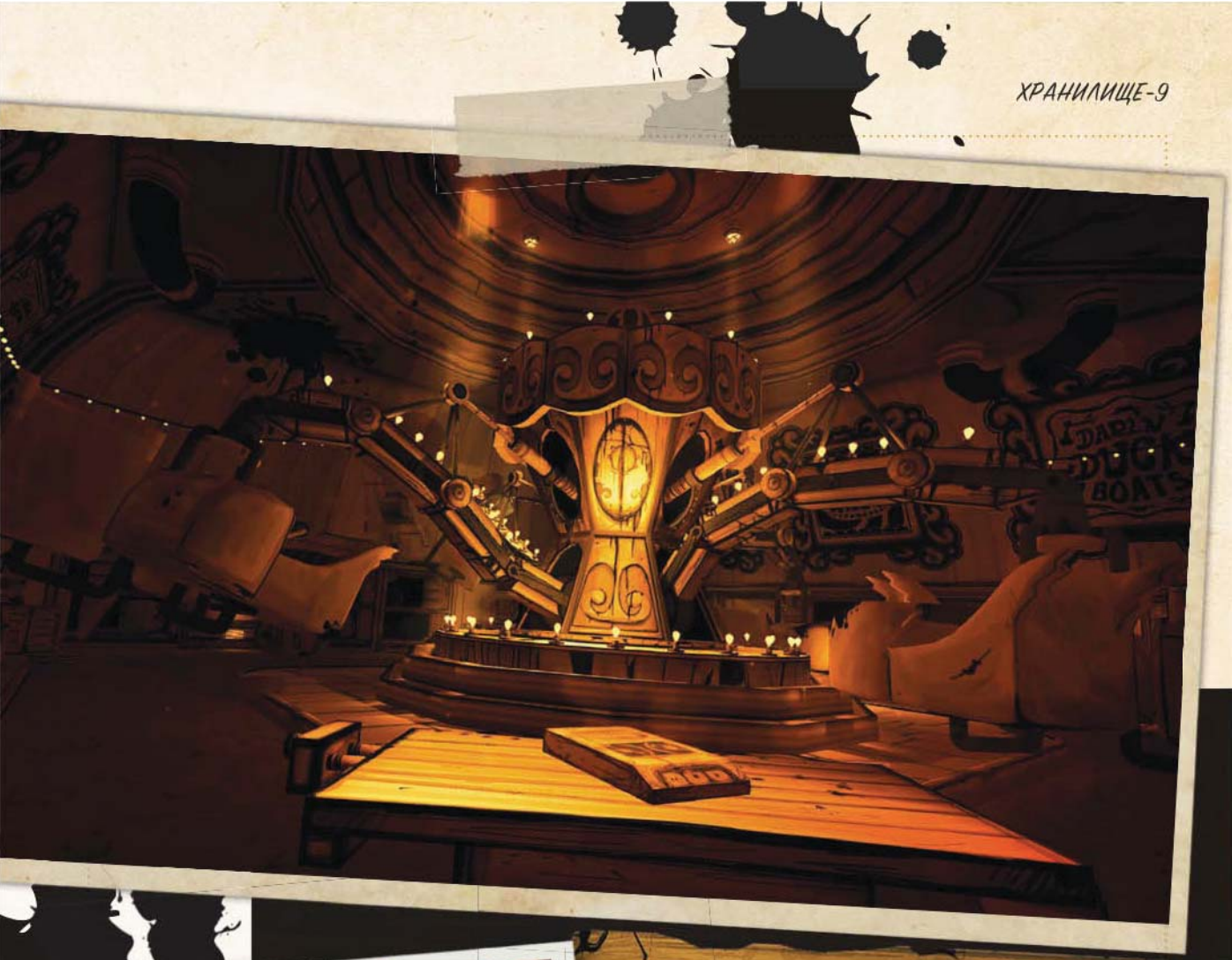
Нет. Мечтай смелее.
Но разве можно сделать его еще реалистичнее?

Указания:

Нажмите на второй переключатель на генераторной станции, чтобы открыть дверь на склад аттракционов.

Пройдя по извилистому коридору, вы окажетесь в открытом помещении с аттракционом посередине. Послушайте аудиозапись на столе и приготовьтесь к битве.

САМЫЙ БОЛЬШОЙ ПАРК В МИРЕ, НАСТОЯЩИЙ РАЙ РАЗВЛЕЧЕНИЙ КАЖДЫЙ СЛЕДУЮЩИЙ АТТРАКЦИОН ЛУЧШЕ ПРЕДЫДУЩЕГО. ОТ ЭТОЙ МЫСЛИ У МЕНЯ НА ГЛАЗА НАВОРАЧИВАЮТСЯ СЛЕЗЫ. НО ВОТ... ОХ, МИСТЕР ДРЮ. СКОЛЬКО БЫ ВЫ НИ ГОВОРИЛИ О МЕЧТАХ, НА САМ ДЕЛЕ ВЫ АРХИТЕКТОР МНОЖЕСТВА КОШМАРОВ. Я ПОСТРОИЛ ЭТОТ ПАРК! ОН ДОЛЖЕН БЫЛ СТАТЬ ШЕДЕВРОМ, МОИМ ШЕДЕВРОМ! А ТЕПЕРЬ ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО МОЖЕТЕ ПРОСТО ВЫСТАВИТЬ МЕНЯ? РАСТЕРЕТЬ В ПОРОШОК И ЗАБЫТЬ? НУ УЖ НЕТ! ЭТО МОЙ ПАРК! МОЯ СЛАВА! ВОЗМОЖНО, ВЫ ПОДУМАЕТЕ, ЧТО Я УШЕЛ... НО Я ВСЕ ЕЩЕ ЗДЕСЬ!

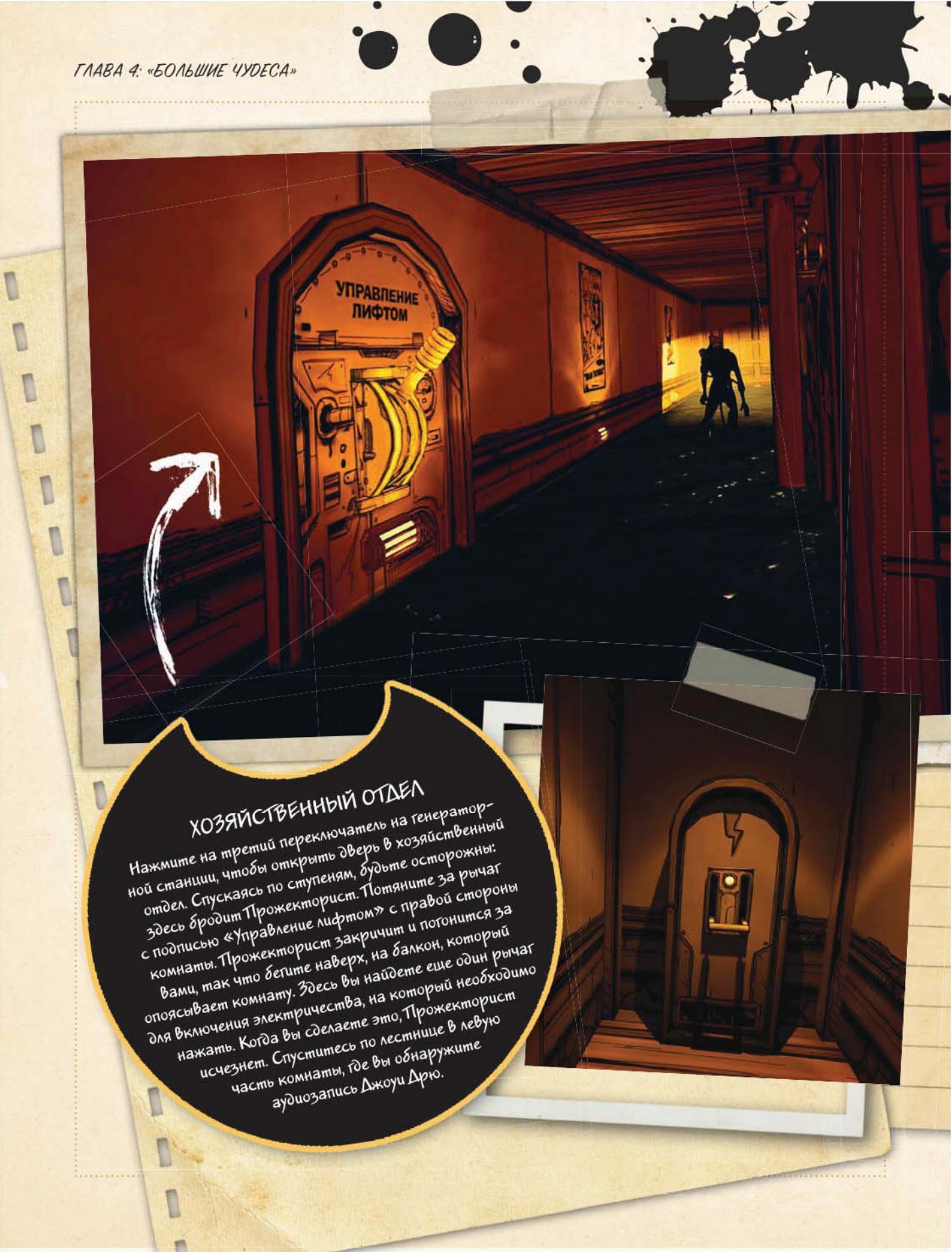


ХРАНИЛИЩЕ-9

Когда аудиозапись закончится, Бертрам разломает стол перед вами. Среди обломков вы найдете топор. Наносите удары по сияющим соединительным винтам на «руках» аттракциона. Бертрам будет крутить «руками» и ударять одной из них по земле, пока она временно не ослабнет. Это ваш шанс подойти ближе и отрубить винты (по четыре на каждой «руке»). Когда все четыре винта будут обрублены, «рука» сломается. Избавьтесь от всех четырех болтов на каждой из четырех «рук», чтобы победить Бертрама. Когда битва закончится, вы лишитесь топора, но сможете разблокировать доступ к третьему переключателю.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В
БЕНДИ
АД
НЕВЕРОЯТНОЕ ВЕСЕЛЬЕ ДЛЯ ВСЕХ
БЕНДИЛЕНД
БИЛЕТ НА АТТРАКЦИОН
ДОПУСК К ОДНОМУ АТТРАКЦИОНУ
5298658
ДЬЯВОЛЬСК
КАРУСЕ

СУМАСШЕДШИЙ ДОМ
БОЙКИЕ УТИНЫЕ ЛОДКИ
Офисы
Светлая земля
Большая земля
Восточный вход
Западный вход
Башня
Темная земля
Маленькая земля
Основной вход
БЕНДИЛЕНД
БИЛЕТ НА АТТРАКЦИОН
ДОПУСК К ОДНОМУ АТТРАКЦИОНУ
5298551
5
FUN



ХОЗЯЙСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Нажмите на третий переключатель на генераторной станции, чтобы открыть дверь в хозяйственный отдел. Спускаясь по ступеням, будьте осторожны: здесь бродит Прожекторист. Потяните за рычаг с подписью «Управление лифтом» с правой стороны комнаты. Прожекторист закричит и погонится за вами, так что бегите наверх, на балкон, который опоясывает комнату. Здесь вы найдете еще один рычаг для включения электричества, на который необходимо нажать. Когда вы сделаете это, Прожекторист исчезнет. Спуститесь по лестнице в левую часть комнаты, где вы обнаружите аудиозапись Джоуи Дрю.

Указания:

Поднимитесь по ступеням к выходу. Дверь окажется заперта. Прожекторист погонится за вами, так что спрячьтесь на «Станции маленького чуда». Прямо на ваших глазах Бенди уничтожит Прожекториста. Когда эта сцена закончится, вы сможете выйти и активировать последний переключатель генераторной станции на складе.

Голос
ДЖОУИ ДРЮ

Я верю, что в каждом из нас есть что-то особенное. Если в вас есть истинная внутренняя сила, вы способны преодолеть даже самые сложные испытания. Нужно только верить в себя и оставаться честным и целеустремленным, а самое главное, быть самим собой.

Ладно, останавливай запись. Еще одной порции этого бреда я сегодня не вынесу. И скажи ребятам, которые пишут тексты, чтобы в каждом сообщении почаще использовали слово «мечта». Давите на это, понятно? Мечта! Мечта! Мечта! Люди ведутся на такую ерунду. Что? Запись еще идет? Так выключи ее, черт тебя побери.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ХОЧЕТ НИЧЕГО УПУСТИТЬ!

Некоторые достижения вы получите в любом случае за прохождение основного сюжета:

ПО КРУГУ: победите Бертрама Пидмонта.

ПРИЗРАКИ НА ПРОГУЛКЕ: верните электричество в дом с привидениями.

СНОВА ВМЕСТЕ: найдите Бориса.

Но прежде, чем вы зайдете в дом с привидениями, чтобы закончить Главу 4, убедитесь, что выполнили все пункты в вашем списке дел:

БАРБЕКЮ: загляните к человечку TheMeatly. (Вы найдете его в комнате напротив кабинета Гранта Коэна, пройдя сквозь стену с плакатом «Овечьи песни». В отличие от других глав, в которых TheMeatly встречается только в конце, на этот раз вы можете зайти к нему, как только разблокируете дверь в архивы.)

ПОГРОЗИ ПАЛЬЧИКОМ: включите радио в Главе 4. (Воспользуйтесь преобразователем чернил в помещении за пределами архивов, чтобы создать радио. Включите его, чтобы получить это достижение.)

ПУСТАЯ ТРАТА ВРЕМЕНИ: сделайте так, чтобы прозвенел колокольчик. (Получите оценку «Супер!» в мини-игре «Проверь свою силу».)

В ЯБЛОЧКО: получите максимальный результат в мини-игре «Попади в яблочко».

ПОЗОВИТЕ МОЛОЧНИКА: получите максимальный результат в мини-игре «Опрокинь бутылки».

СЕЙЧАС СТОШНИТ: прокатитесь с ветерком. (Сражаясь с Бертрамом, дождитесь того момента, когда он опустит «руку», а потом попытайтесь взаимодействовать с кабинкой. Таким образом, вы сможете прокатиться в ней и при этом не умереть. Смотрите только, чтобы вас не стошнило!)

НЕБОЛЬШОЙ СУВЕНИР: сфотографируйтесь у стенда с вырезанным отверстием для головы. (В хозяйственном отделе поднимитесь по ступенькам в проход над затопленным чернилами этажом. Там вы найдете картонный стенд фигуры с трезубцем. Подойдите к нему и посмотрите на фотоаппарат через специальное отверстие. Он щелкнет и сделает фотографию.)

ВСЕ ЕЩЕ СЛУШАЮ: послушайте все аудиозаписи в Главе 4.(см. стр. 108).

СЛОВНО ЕГО ГОТОВИЛА ВАША МАМА: соберите все банки супа с беконом в Главе 4 (см. стр. 107).

НЕОЖИДАННАЯ ПОБЕДА: закончите Главу 4 с вантузом (см. стр. 109).

ПЛАН СТУДИИ

СЛОВНО ЕГО ГОТОВИЛА ВАША МАМА

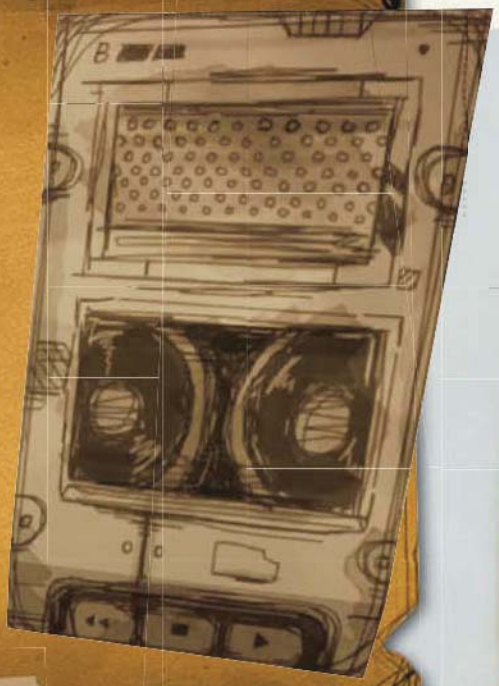
В четвертой главе по всей студии спрятаны девятнадцать банок супа с беконом. Найдите их все, чтобы получить достижение «Словно его готовила ваша мама».

- Одна банка на полу справа от вас, когда вы выйдете из лифта.
- Одна банка в мусорной корзине. (Эта дверь откроется, когда вы отопрете дверь в архивы.)
- Одна банка на полу за телевизором рядом со столом.
- Одна банка слева от чернильного колодца, где появляется массивный искатель.
- Одна банка на полке на уровне глаз, когда вы поднимаетесь по лестнице.
- Одна банка в сундуке слева от двери.
- Одна банка на полу между ящиком и доской с эскизами аттракционов.
- Одна банка на прилавке пустой палатки, справа от игры «Опрокинь бутылки».
- Две банки – одна на перилах справа от двери, в которую вы войдете, а другая – на бочке, стоящей рядом, среди пустых банок.
- Одна опрокинутая банка на самой верхней полке у входа в аниматронную мастерскую.
- Две банки: одна справа от мертвого страйкера, другая – напротив страйкера, на ящике.
- Две банки: одна слева от входа, спрятанная за бочкой, другая – слева от игрушечной головы с огромным ртом, на ящике.
- Одна банка под плакатом «Железная дорога нашего дружка Бориса», под одним из поршней.
- Одна банка на бочке в углу балкона.
- Одна банка у входа в Дом с привидениями. Поищите ее под одной из пустых кабинок справа от вас.
- Одна банка на столе слева от органа.

– ВСЕ ЕЩЕ СЛУШАЮ –

Вам необходимо прослушать все аудиозаписи в этой главе, чтобы получить достижение «Все еще слушаю»:

- Неизвестный говорящий, кабинет Гранта Коэна.
- Сьюзи Кэмпбелл, вторая комната архивов.
- Бертрам Пидмонт, комната с эскизами Бендиленда, перед складом Бендиленда.
- Уолли Фрэнкс, склад Бендиленда, между мини-играми «Опрокинь бутылки» и «Попади в яблочко».
- Лейси Бентон, отдел разработок и дизайна, аниматронная мастерская.
- Бертрам Пидмонт, аттракционы, комната Бертрама.
- Джоуи Дрю, хозяйственный отдел, логово Прожектериста.

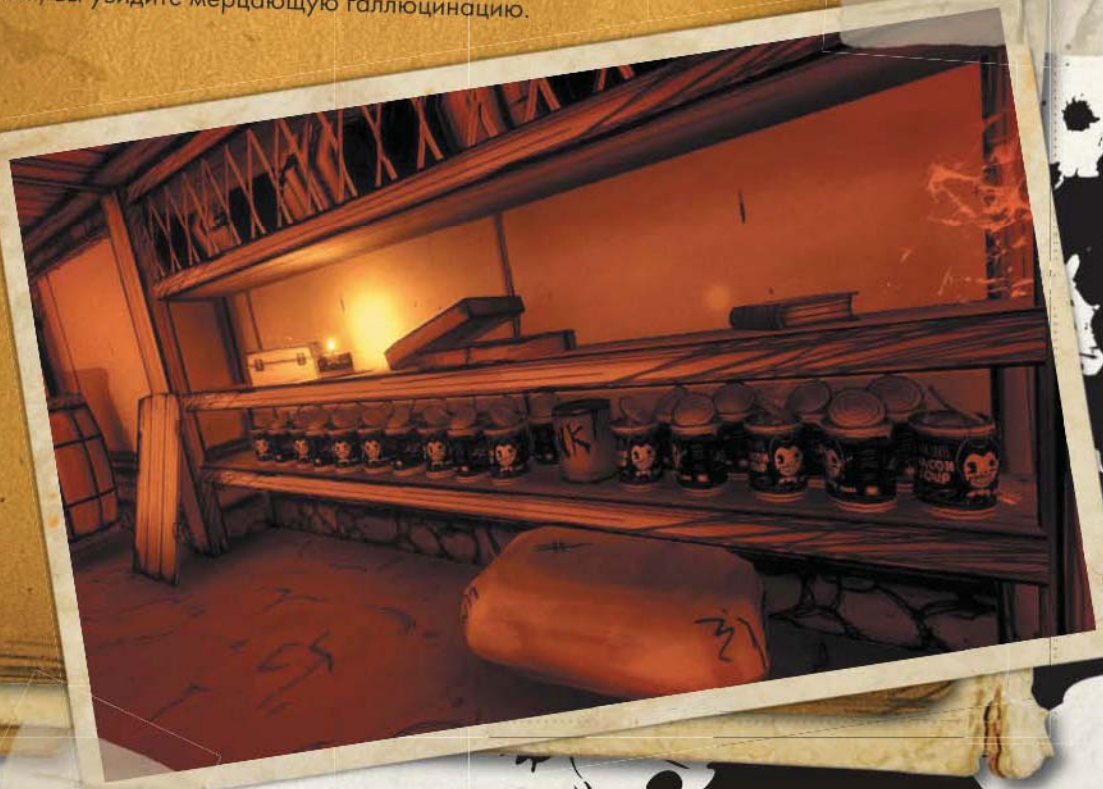


– ВООРУЖИСЬ! –

- ТРУБА «GENT»: Если вы не предпримите ни одно из действий, указанных ниже, вам придется сражаться с главным боссом при помощи трубы «Gent».

- ВАНТУЗ: После того как вы нажмете на четвертый переключатель, чтобы войти в дом с привидениями, вернитесь в хозяйственный отдел. Спуститесь по лестнице в чернильную бездну. Слева от выключателя стоит сундук. Откройте его и достаньте диск для преобразователя. Во время финальной битвы четвертой главы подойдите к преобразователю чернил, в котором появится новая опция: изготовить вантуз.

- ПУСТЫЕ БАНКИ: После того как вы нажмете на второй переключатель, чтобы открыть Дом с привидениями, вернитесь в аниматронную мастерскую отдела разработок и дизайна. На полках напротив аниматронного Бенди вы можете собрать тридцать одну пустую банку из-под супа с беконом и вынести их из комнаты, а потом использовать, чтобы победить главного босса (или любого другого врага в Главе 4), не тратя время на изготовление вантуза. Одержав победу над главным боссом с помощью этого оружия, вы увидите мерцающую галлюцинацию.



Новая цель:
ПОБЕДИТЬ БОРИСА

– ВНУТРИ ДОМА С ПРИВИДЕНИЯМИ –

Когда вы активируете все переключатели, Дом с привидениями откроется! Чтобы продвинуться вперед, залезьте в кабинку аттракциона, не обращая внимания на надпись «Уходите отсюда».

Усевшись в кабинку, вы услышите голос Ангела Алисы, которая будет дразнить вас из-за того, что вы хотите спасти Бориса. Когда она замолчит, вы окажетесь в большой полутемной комнате с диванами, бочками и люстрой, от которой льется теплый свет. Здесь вы наконец воссоединитесь с Борисом, но вот только Алиса немного его изменила. Теперь вы должны победить этого «нового и усовершенствованного» Бесчувственного Бориса.

– ПОБЕДИТЕ БЕСЧУВСТВЕННОГО БОРИСА –

1. Уклоняйтесь от атак Бесчувственного Бориса, пока он врезается в стены, пытаясь напасть на вас. Будьте осторожны: если он попадет в вас два раза, вы вернетесь на точку последнего сохранения.
2. Наконец из него брызнут чернила. Остановитесь и соберите густые чернила, которые оставляет за собой Бесчувственный Борис.
3. С помощью преобразователя изготовьте из густых чернил трубу «Gen!» или вантуз, если у вас есть диск из сундука.
4. Когда Бесчувственный Борис врежется в стену и снова начнет истекать чернилами, ударьте по нему своим оружием. Любое оружие, изготовленное преобразователем, можно использовать только один раз, так что оно тут же сломается.
5. Бесчувственный Борис начнет прыгать по комнате, пытаясь уничтожить вас. Ему для этого по-прежнему нужно всего два удара.
6. Дождитесь, когда из Бесчувственного Бориса снова начнут литься чернила, соберите их и опустите в преобразователь, чтобы создать новое оружие. Ударьте Бориса, пока из него вытекают чернила. Ваше оружие снова исчезнет.
7. Теперь Бесчувственный Борис начнет хватать тележки которые заезжают в комнату, и бросать их в вас. Если он попадет, вы умрете.
8. Уклоняйтесь от тележек и ждите, когда из них снова прыснут чернила. Соберите чернила и опустите их в преобразователь, чтобы сделать последнее оружие. Когда вы нанесете удар, Бесчувственный Борис будет повержен навсегда.

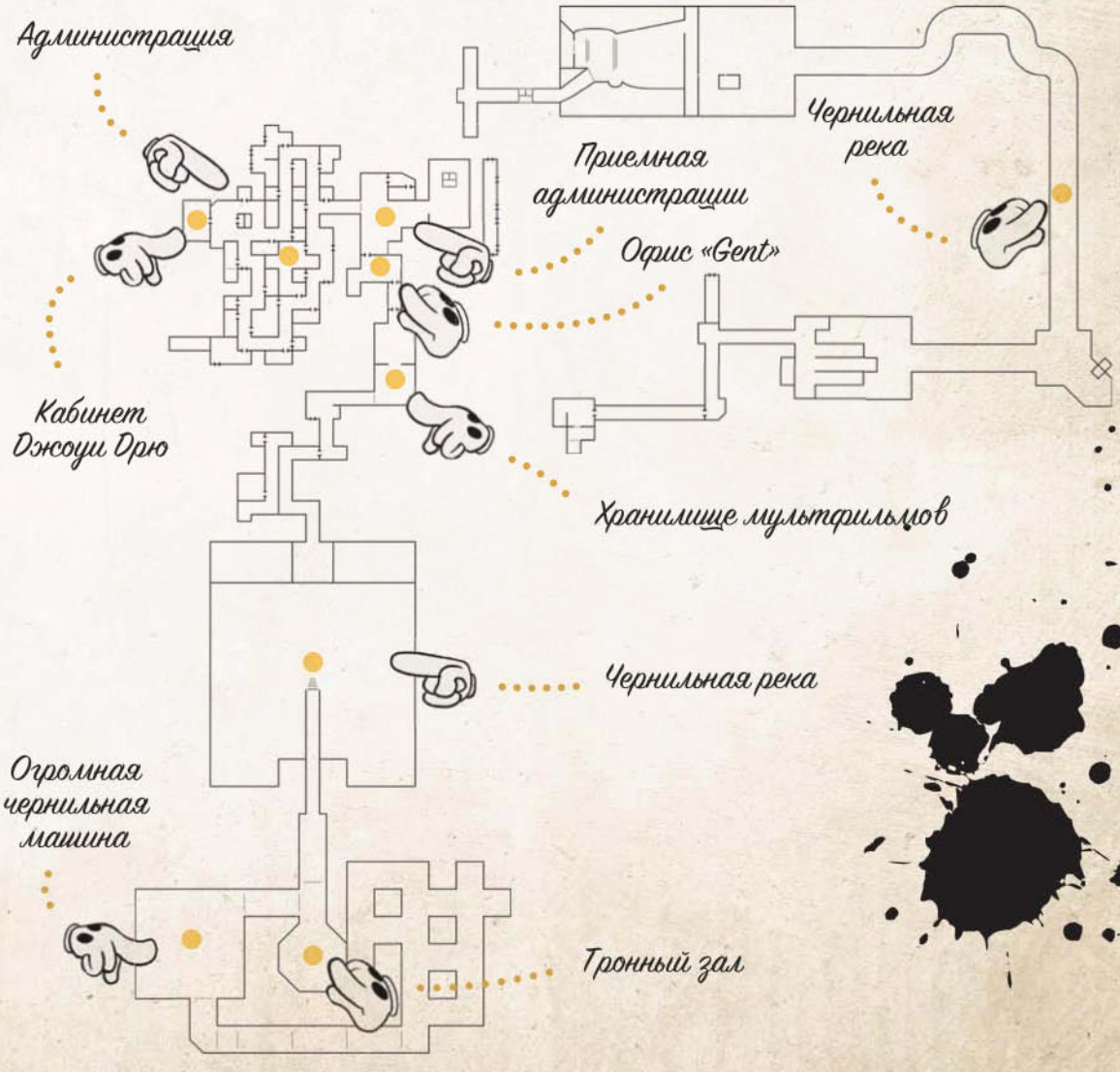
Когда битва завершится, появятся два новых персонажа – ангел с мечом и некто, очень похожий на прежнего Бориса.

Если вы дали Борису косточку в Главе 3 и доиграли до Главы 4, не выходя из игры, во рту Бесчувственного Бориса по-прежнему будет косточка.

ГЛАВА ПЯТАЯ
«ПОСЛЕДНЯЯ БОБИНА»

План студии

Студия Джоуи Дрю занимает обширное помещение и с каждым днем становится все больше! Пользуйтесь этой удобной картой, чтобы не заблудиться.



Мистер и миссис Фредерик Пендл
почтут за честь, если вы посетите
бракосочетание их дочери,
Эллисон,
и
мистера Томаса
Дж. Коннора
в субботу, двадцать третий день февраля
тысяча девятьсот пятьдесят второго года
в два часа тридцать минут пополудни в
пресвитерианской церкви
Первого Света.
Джоуи,
мы познакомились благодаря вам и вашей
студии. Вы должны быть с нами в день нашей
свадьбы. Надеемся, что вы сможете прийти.
– Элисон
Мистер Джоуи Дрю
X К сожалению, вынужден отказаться
Сможет прийти

Указания:

В начале главы вы познакомитесь с двумя новыми персонажами: Алисой и Томом. Они сомневаются, можно ли вам доверять, поэтому запирают вас в своем убежище.

Экран почернеет, а потом вы услышите, как Алиса говорит Тому, что уйдет «всего на пару часов», чтобы осмотреть Уровень 6. Теперь за вами будет следить Том – с топором в руках. Когда вы проснетесь, Алиса предложит вам суп с беконом, но Том скинет тарелку на пол, злобно глядя на вас.

Когда вы проснетесь в следующий раз, Алиса поделится с вами информацией...

- Все пишут на стенах. По словам Алисы, «для несчастных душ, заключенных здесь, это единственный способ быть услышанными».
- Не контактируйте с чернилами слишком долго, иначе они смогут вас поглотить.
- Алиса познакомилась с Томом, когда он спас ее из какой-то опасной ситуации.
- Нанося на карту один из этажей студии, Алиса обнаружила, что, смотря сквозь определенный осколок стекла, она видит тайные послания. Сказав это, она вручает вам магическое зеркало.

– КАК ОБРАЩАТЬСЯ С МАГИЧЕСКИМ ЗЕРКАЛОМ –

Алиса вручит вам магическое зеркало, с помощью которого вы сможете читать тайные послания. Осмотрите комнату, чтобы обнаружить в ней секреты.

- «Она бросит тебя умирать» – надпись на стене за спиной Алисы.
- Нимб над головой Алисы.

Отдав вам магическое зеркало, Алиса признается: ей кажется, что она никогда не выберется из студии, но у вас есть шанс – она считает, что вы «надежда, которую я так ждала».

Алиса посоветует вам поспать до завтра. Экран почернеет, а потом вы услышите, как Алиса ссорится с Томом. Том поступил необдуманно и выдал Чернильному Бенди их местоположение. Некоторое время спустя Чернильный Бенди находит их убежище. Хотя Алиса пытается вас освободить, ей это не удается, и они с Томом оставляют вас.

Новая цель:

СБЕЖАТЬ ИЗ ТЮРЬМЫ

Воспользуйтесь магическим зеркалом, чтобы найти другие тайные надписи в этой комнате. Направьте его вправо и прочитайте оставленные послания:

- Она внутри хранилища!
- Выпустите меня отсюда!
- Так много вопросов.
- Доверься ей.
- Ложка
- Не заходи в ту дверь!
- Какую дверь?!

Вы также увидите различные рисунки: например, на вашей койке нарисован гроб.

Продолжайте осматривать стену сквозь магическое зеркало. Вы увидите указание взять ложку, которая висит на стене. Когда вы это сделаете, откроется тайный проход в туалет. Воспользуйтесь магическим зеркалом, чтобы прочитать подсказку – вам нужно заглянуть в бачок. Снимите крышку и возьмите трубу «Gent», которая спрятана внутри.

Используйте трубу «Gent», чтобы выломать доски, загораживающие проход. Вы можете еще раз достать магическое зеркало, чтобы прочитать другие тайные сообщения в этой комнате.

Покиньте убежище и пройдите по мостику из досок, по пути расправляясь с искателями.

Новая цель:
СПУСТИТЬ БАРЖУ

Воспользовавшись магическим зеркалом, вы увидите тайное сообщение: «В реке что-то есть». Потяните рычаг на себя, чтобы придвинуть к себе чернильную баржу, а потом еще раз, чтобы спустить ее. Теперь вы сможете запрыгнуть на баржу.

Новая цель:
ПЛЫТЬ ПО ЧЕРНИЛЬНОЙ РЕКЕ

Управляйте чернильной баржей при помощи рычага. Вы спуститесь по туннелю в другую комнату, но, прежде чем попадете туда, вам придется время от времени устранять засор в гребном колесе, пользуясь трубой «Gent». Когда оно засорится в первый раз, вы увидите огромную руку Бенди, которая топит другую баржу. Вам придется провести баржу мимо этого места быстро, чтобы рука не утащила вас на дно.

Когда вам удастся сделать это, вы окажетесь в новой локации под названием «Потерянное прибежище».

–ПОТЕРЯННОЕ ПРИБЕЖИЩЕ –

Воспользуйтесь магическим зеркалом, чтобы прочитать тайное сообщение: «Когда-то мы были людьми, а теперь погрузились в пучину отчаяния». Другое тайное сообщение гласит: «Ты несешь смерть».

Подойдя к заколоченной двери, вы спровоцируете Сэмми Лоуренса, который разрубит доски и бросится на вас с топором. Вам нужно уклоняться от его атак и наносить удары трубой «Gent», чтобы сбить маску с его лица. Затем подойдите к Сэмми еще раз. Он повалит вас на землю, после чего вам на выручку придут Алиса и Том.

Когда тело Сэмми Лоуренса исчезнет, Том вручит вам топор. На вас набросятся орды искателей, искателей-шахтеров и потерянных. (В первый раз за всю игру потерянные становятся вашими врагами и могут нанести урон). Расправьтесь с ними при помощи топора; Алиса и Том помогут вам.

ВРАГ	ЧИСЛО УДАРОВ ДЛЯ ПОБЕДЫ
ИСКАТЕЛЬ	1
ПОТЕРЯННЫЙ	2
ИСКАТЕЛЬ–ШАХТЕР	4

Это будет долгое сражение, но, когда оно окончится, Алиса попросит вас вести их с Томом за собой.

Выбирайтесь из потерянного прибежища. Для этого разрубите доски, загораживающие проход, который находится слева от того места, где появился Сэмми Лоуренс.

САМОЕ ЛУЧШЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ

МИРОВОЙ

1946

ЕЖЕНЕДЕЛ

КОМПАНИЯ ДЖОУИ ДРЮ ПОПАЛА ПОД СЛЕДСТВИЕ

АНИМАЦИОННАЯ КОМПАНИЯ ОКАЗАЛАСЬ НА ГРАНИ БАНКРОТСТВА

Нью-Йорк, штат Нью-Йорк – Студия Джоуи Дрю попала под следствие после того, как несколько бывших сотрудников сообщили об опасных условиях труда, притеснениях и длительных задержках зарплаты. Кроме того, по словам инвесторов, компания находится под угрозой банкротства.

«Эти обвинения нелепы… они просто абсурдны», – заявил основатель и президент компании Джоуи Дрю. «Я категорически отрицаю их. Это чудовищная ложь, явно выдуманная конкурентами или озлобленными бывшими сотрудниками. У нас самое современное оборудование. В студии Джоуи Дрю сбываются мечты. И они продолжат сбываться. У нас нет совершенно никаких финансовых трудностей».

Сотрудники, пожелавшие остаться анонимными, пригрозили объединиться и выступить против неприемлемых условий работы. Они говорят, что здание находится в аварийном состоянии, электропроводка неисправна, а в канализационных трубах то и дело случаются прорывы. Многие сотрудники также жалуются на то, что им приходится выполнять сверхурочную работу, которая никак не оплачивается. Некоторые аниматоры говорят, что неделями не видят свои семьи, потому что им угрожают дисциплинарными взысканиями и увольнением, если они не смогут закончить работу в чрезвычайно короткие сроки.

Руководитель музыкального отдела Сэмми Лоуренс сохраняет невозмутимость на фоне этих заявлений. «Джоуи управляет своим кораблем довольно жестко. Некоторые не выдерживают такого темпа, и это нормально. В этой индустрии выживают сильнейшие. Нам не нужно стадо бесполезных овец, которые не могут закончить работу вовремя».

САМОЕ ЛУЧШЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ

ВЕСТНИК

ЬНАЯ ГАЗЕТА

ЦЕНА ТРИ ЦЕНТА

Несмотря на все новые и новые свидетельства против компании, мистер Дрю настаивает, что в его студии не происходит ничего плохого.

«Я уверен, что с нашей студией все в порядке. Я не просто рад следователям – я приглашаю их к нам», – сказал Дрю. «Сообщения о заколоченных дверях, сотрудниках, запертых в своих кабинетах, и неисправном оборудовании – полный бред. А что касается денег, мы только что внедрили новую технологию в сотрудничестве с компанией «Gent»! Конечно же, мы не стали бы это делать, если бы находились на грани банкротства! На самом деле, мы вот-вот переведем наше производство на новый уровень. Жду не дождусь, когда смогу показать всем, что мы припасли для наших новых мультфильмов».

Городские власти заявили, что рассмотрят жалобы против компании в ближайшие несколько недель, чтобы определить, есть ли для них реальные основания. Тем временем сотрудники толпами бегут из студии. На данный момент вакантны должности руководителя отдела анимации, нескольких художников-декораторов и художников, отвечающих за персонажей, а так же контуровщиков и художников-раскадровщиков. Если в компании действительно такие серьезные проблемы с персоналом, остается только задаваться вопросом: не собирается ли мистер Дрю рисовать свои новые мультики сам.

Голос
ДЖОУИ ДРЮ

Небольшое обращение к персоналу администрации.

Ходят слухи, которые мы больше не можем игнорировать. Сообщения о том, что компания столкнулась с финансовыми трудностями, – это ложь и клевета.

До меня также дошла информация, что некоторые некомпетентные работники не доверяют мне как руководителю.

Находясь у руля, я веду нашу лодку вперед и определяю нашу дальнейшую судьбу. Я смотрю на общую картину. Вам совершенно не нужно переживать из-за таких сложных вопросов. Просто делайте то, что делаете, и доверьтесь своему лидеру... то есть мне.

Новая цель:

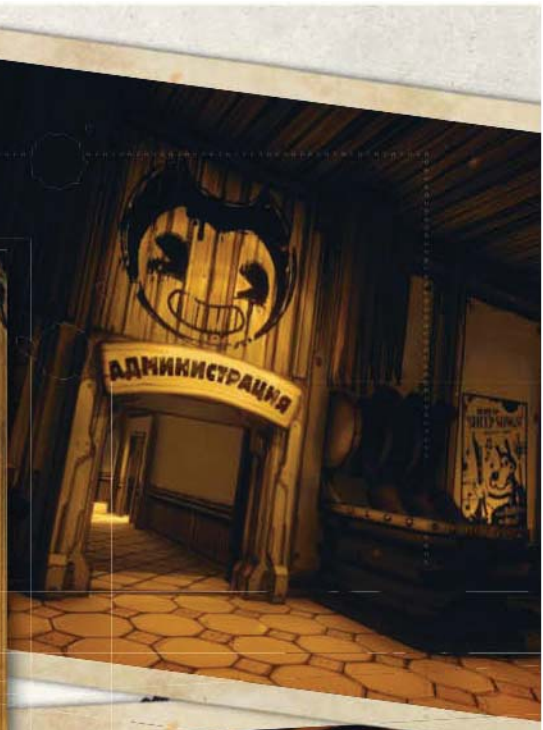
ОТКАЧАТЬ ЧЕРНИЛА ИЗ КОРИДОРА

Далее вы попадете в новую локацию, где играет веселая музыка, – кабинеты администрации. Чтобы откачать чернила из коридора, ведущего в хранилище мультфильмов, вам нужно добыть трубы.

Для этого вам понадобится:

1. Открыть дверь в администрацию. Поверните вправо от преобразователя чернил в угол комнаты, а потом пройдите через две двери. Потяните за рычаг за столом в приемной, чтобы открыть дверь.
2. Собрать густые чернила. Вы можете взять их в чернильном фонтане у кабинета Джоуи Дрю.
3. Вернуться к преобразователю чернил в приемной администрации и опустить в него густые чернила.
4. Выбрать изображение нужной трубы на индикаторе преобразователя и повернуть колесико. Совет: вам понадобятся труба в форме буквы Т, прямая труба и согнутая труба, так что не забудьте проверить настройки.
5. Зайти в проход, ведущий к хранилищу мультфильмов, и установить трубы в трубопроводную сеть.
6. Если за вами погонится банда мясников, попытайтесь убежать от них по лабиринту кабинетов, отправляйтесь на «Станцию маленького чуда» или шагните в чернильный водоем, расположенный в начале этой локации.

Когда вы установите все три трубы, дверь в хранилище мультфильмов откроется.



Администрация

Показалось, что вы немного заблудились? Наверняка вы забрели в административный отдел! Администрация подобна смазке в хорошо отлаженном механизме – благодаря ей работа нашей компании идет гладко. Талантливые сотрудники нашей организации выполняют много жизненно важных для студии задач, например:

- Закупают материалы, необходимые для работы различных отделов.
- Служат посредниками между бухгалтерией и другими отделами и приходят к разумным компромиссам по всем денежным вопросам.
- Работают с персоналом: нанимают новых сотрудников и следят, чтобы все в студии были счастливы и довольны своей ролью.
- Устанавливают связи с внешними компаниями, такими как корпорация «Gent» или компания «Briar», а также ищут новые партнерские возможности.
- Занимаются бумажной работой и разрабатывают новые методы повышения эффективности нашего персонала.

Если у вас возникнет вопрос, относящийся к одному из вышеприведенных пунктов, не стесняйтесь зайти в административный отдел. Но предупреждаем: эта часть здания похожа на лабиринт! Свяжитесь с администрацией, и вам объяснят, куда идти.

ГРАФИК ПРИЕМА НА СЕГОДНЯ

ПОЖАЛУЙСТА, ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕСЬ У ДЕЖУРНОГО НА ВХОДЕ. НОВЫЕ ВСТРЕЧИ НЕ НАЗНАЧАЮТСЯ. ВХОД ВОСПРЕЩЕН.

9:30	Доктор Хекендуш, ДВМ
10:00	Бертрам Пидмонт (перенесено)
10:15	Ф. Фонтейн
11:15	Агент комиссии по охране здоровья и труда
11:30	Е. Миснер - ТТ
11:45	Сэмми Лоуренс
12:00	Мистер Дрю обедает!
2:00	Томас Коннор – «Gent»
2:15	Чарльз и Вундеркинды
2:45	Встреча с М.М. (отсутствует в кабинете)
3:30	Тот парень с марионетками
5:30	Хэйден – ИАС
6:00	Сьюзи Кэмпбелл

СТУДИЯ ДЖОУИ ДРЮ

Голос УОЛЛИ ФРЭНКСА

Сегодня мне повезло! Я убирался в одном из кабинетов около двух часов ночи. И как вы думаете, что я нашел на одном из стульев? Огромный шоколадный торт, черт возьми! Он просто стоял там! И, можно сказать, звал меня!

Знаете что? Я тружусь в поте лица! Я отрабатываю свои деньги. Каждый чертов доллар. Но знаете, чего не хватает этой компании? Маленьких, приятных бонусов. И этот торт как раз и был таким бонусом!

Надеюсь, никто не узнает, что я сделал. Потому что если это произойдет, я знаю, что случится. Мне придется отсюда свалить.

Наши друзья – корпорация

Помимо компании «Briar», в нашей студии вы часто услышите другое название – корпорация «Gent». После того как она проспонсировала наш мультик «Бедлам на стройке», мгновенно ставший хитом, между нами установились поистине прекрасные партнерские отношения. Наше новейшее оборудование наглядно демонстрирует инновационный, энергичный подход корпорации «Gent» и ее сотрудников. (К тому же, у них невысокие расценки!)

Лифты, на которых вы ездите каждый день и сейфы в архивах, которые запираются каждую ночь. Вентили и трубы, благодаря которым функционирует канализация и фонарик, необходимый, чтобы заменить сгоревший предохранитель. Наша студия функционирует изо дня в день благодаря корпорации «Gent». Но помимо обычного оборудования, сотрудники «Gent» создали несколько аппаратов будущего, например, преобразователи чернил. Стоит лишь повернуть ручку, и это техническое новшество создаст из высококачественных, густых чернил необходимый вам предмет, который будет совершенно как настоящий. Что бы вам ни понадобилось – труба, шестеренка, вантуз или радио, вы сможете создать это с помощью преобразователя чернил, причем наша компания не понесет практически никаких расходов!

А что еще лучше, сотрудник корпорации «Gent» всегда на дежурстве и готов помочь, если прорвется труба или выключится свет – или если вы придумаете аппарат, который сможет еще сильнее повысить нашу продуктивность!

Голос ТОМАСА КОННОРА

Отчет руководству «Gent».

Клиент: Студия Джоуи Дрю.

Хотя мы добились неплохих результатов, пожелания заказчика все время меняются. Изначально речь шла об аппарате, который сможет печатать предметы в реальную величину, а теперь от нас требуется нечто из области магии, а не инженерии.

Хотя мистер Дрю по-прежнему убежден, что это одно и то же.

Процесс создания чернильных фигур из кинопленок, помещаемых в аппарат, идет хорошо. Нам несколько раз почти что удалось получить необходимый результат.

Лишь первая созданная нами фигура, которая должна была изображать персонажа по имени Бенди, совершенно не удалась. С тех пор мы больше не пробовали печатать этого персонажа. А та первая фигура... не знаю, в ней есть что-то жуткое

Голос ДЖОУИ ДРЮ

Послушай, Томми, я знаю, что твои ребята стараются, как могут, но я заказывал живые аттракционы, а не жутких чудовищ!

Не знаю, что за ухмыляющуюся тварь я видел в твоем кабинете, но вам необходимо запереть ее как можно надежнее!

Я понимаю, что это лишь первая попытка, но представь, что будет, если это увидит пресса! Это может отпугнуть инвесторов!

И насчет твоей прошлой записки: если ты считаешь, что проблема в том, что у этих существ нет души, так мы найдем им душу, черт возьми!

В конце концов, я владею тысячами душ.

Кабинет Джоуи Дрю

Подарив жизнь персонажу Бенди в 1929 году, мистер Джоуи Дрю основал свою студию, и с тех самых пор является ее президентом. Он ведет нашу компанию вперед на полном ходу, так что она занимает лидирующие позиции в области анимации. Хотя мистер Дрю является опытным аниматором, сейчас он проводит большую часть времени на встречах с новыми инвесторами и руководителями различных отделов, изо всех сил стараясь вести компанию в верном направлении.

Кабинет мистера Дрю находится в административном отделе. Для него чрезвычайно важно, чтобы сотрудники могли обратиться к нему. Если вы хотите лично встретиться с директором, подойдите к секретарю, и он назначит вам время приема. Хотя вы скорее встретите мистера Дрю в студии – он постоянно ходит по всему зданию, поправляя эскизы на доске в отделе анимации или наблюдая за записью голосов в кабинке звукозаписи. Являясь создателем Бенди, Волка Бориса и Ангела Алисы, мистер Дрю относится к этим персонажам и к своим сотрудникам как к родной семье, а для семьи у него всегда найдется время. Мистер Дрю хочет активно участвовать в повседневной жизни своей студии, так что, увидев его, расскажите ему о работе, которая радует вас в данный момент. А еще лучше, поделитесь с ним своими мечтами. Мистер Дрю всей душой верит, что источник новых идей – сумасшедшие мысли, от которых другие, более консервативные люди, тут же отказались бы. Мистер Дрю любит повторять, что в самом начале у него были всего лишь «карандаш и мечта». Карандаш – это, конечно, тоже важно, но именно благодаря мечте он построил студию и продолжает вести ее к успеху.

Голос ДЖОУИ ДРЮ

Я знаю, как много эта роль значит для тебя, Сьюзи.

Для меня Алиса тоже очень важна – как и все персонажи!

Вообще, я хотел бы открыть тебе маленькую тайну.

Я тоже верю, что мои персонажи – не просто рисунки. Они живые. Они являются частью нас. И я хочу, чтобы другие люди узнали их так же хорошо, как я.

Я хочу, чтобы люди могли пожать им руку и провести с ними день. Хочу, чтобы они их любили.

Сьюзи, я буду с тобой честен. Я задумал маленький проект. Небольшую церемонию. Если все получится, она поможет исполнить не одну мечту. И я хочу, чтобы ты приняла в ней участие. Я хочу, чтобы ты снова дала жизнь Алисе.

Что скажешь?

Добро пожаловать в хранилище мультфильмов!

Если вы хотите посмотреть один из сотен мультиков про Бенди, Волка Бориса и Ангела Алису, снятых прямо в этой студии, вы пришли по адресу! В хранилище мультфильмов находятся пленки, созданные за более чем пятнадцать лет существования компании. И вам понадобится множество часов, чтобы просмотреть их все! Большинство из этих мультфильмов сейчас не увидеть в кино, а некоторые не выходили на экран уже несколько лет.

Чтобы назначить просмотр, просто-напросто позвоните нашему прожектористу Норману Полку. Мистер Полк с радостью найдет ту пленку, которая вам нужна. На следующих страницах вы можете ознакомиться с избранными шедеврами!

Стоило первому мультику «Дорогой дьяволенок» выйти на экраны, Бенди тут же завоевал сердца зрителей.

Еще один старый шедевр «Танцующий демон» недавно был запущен в прокат во второй раз (вместе со многими другими классическими работами) при содействии правительства США, чтобы повысить продажи облигаций военных займов.

Первый мультик, в котором появляется наш любимый друг Борис! Зрителям так понравились отношения между Бенди и Борисом, что Борис стал постоянным героем мультиков студии Джоуи Дрю.

«Небесные игрушки» выпустили серию игрушечных паровозиков, основанную на этом известном мультике, снятом на раннем этапе существования студии. Они пользуются большой популярностью!

В 1933 году мир познакомился с Ангелом Алисой, дебютировавшей в мультике «Посланная свыше». Поющая и танцующая девушка-ангел, нарисованная студией Джоуи Дрю, влюбила в себя всю страну.

Мультфильм «Бенди и Борис отправляются в ад в корзинке» стал первой попыткой студии снимать полнометражные мультфильмы. Он рассказывает о том, как знаменитая парочка едет в маленькой тележке по темному и жутковатому подземному миру.

«Серенада сирены» – первый мультфильм про Ангела Алису без участия других основных персонажей студии Джоуи Дрю, таких как Бенди или Борис.

Щепотка специй может изменить все в этом комедийном полнометражном мультике про Бенди, снятом в 1930е годы.

В мультфильме «Пожарный из ада» Бенди спешит на подмогу!

В мультфильме «Банда мясников» Бенди встречается со своими первыми заклятыми врагами. Чарли, Барли и Эдгар никогда не упустят шанс к кому-нибудь пристать – не говоря уже о таком дьяволенке, как Бенди, – но в конце их ждет заслуженное наказание.

В этом полнометражном мультфильме, выпущенном в 1937 году, Бенди жонглирует горящими факелами, и не только ими.

В мультике «Бенди в шоубизе» Бенди жаждет обрести славу и для этого объединяется с Алисой и Борисом. Вместе они выступают с магическим представлением на самой большой сцене Бродвея.

А ну встать на якорь, негодяи! В мультфильме «Сокровище дьявола» Бенди покоряет океан и ищет таинственный пиратский клад.

В мультфильме «Демонический напиток» мы снова встречаемся с бандой мясников. Подлые злодеи уменьшают Бенди и заключают его в бутылку, чтобы развлечься.

В мультфильме «Няня Розмари» Бенди получает работу няни.

Мультфильм «Пикник на могиле» вышел как раз накануне Хэллоуина и бросил всю нацию в дрожь: Бенди приходится столкнуться ли[illegible]

Этот короткий зимний мультик стал классикой для просмотра перед Рождеством. Бедный Бенди пытается слепить идеального снеговика.

Мультфильм «Веселье с привидениями» был снят на волне успеха «Пикника на могиле». В нем Бенди и Борис снова объединяются, чтобы хорошенько нас напугать!

Новая цель:

ОБЫСКАТЬ ХРАНИЛИЩЕ

Оказавшись в хранилище, вы сможете его осмотреть. Откройте мерцающую коробку – в ней вы увидите спутанные пленки. Затем вы снова встретитесь с Алисой и Томом, которые спустятся в хранилище мультфильмов по веревке.

Здесь вы узнаете, что у Чернильного Бенди есть нечто, необходимое вам. Теперь вам предстоит зайти в логово демона, чтобы забрать эту вещь. Пока Алиса перечисляет вещи, которые вам нужно найти, чтобы открыть проход справа, Том выбивает дверь, не пользуясь ничем, кроме грубой силы. Вы зайдете в новый коридор, который покажется вам знакомым... Вы увидите картонную фигуру Бенди и одинокий стол неподалеку от нее. Когда-то он принадлежал вам.

Затем поверните за угол (не обращая внимания на чернильную надпись «Смерть», от которой идет стрелка в том направлении, куда вы идете). Вы окажетесь в огромной комнате с чернильной машиной. Алиса скажет, что они с Томом не могут перейти через чернильную реку, потому что они растворятся в ней... но вы можете это сделать.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ХОЧЕТ НИЧЕГО УПУСТИТЬ!

Некоторые достижения вы получите в любом случае за прохождение основного сюжета

ТРУБЫ И БЕДЫ: создайте и разместите все необходимые трубы, чтобы откачать чернила из коридора, ведущего к хранилищу мультфильмов.

ТЕНИ И СТРАДАНИЯ: узнайте, что живет под землей. (Победите искателей и потерянных в Потерянном прибежище.)

В АД И ОБРАТНО: пройдите основной сюжет до конца.

Но прежде чем вы войдете в чернильную машину, чтобы закончить Главу 5, убедитесь, что выполнили все пункты в вашем списке дел:

БЬЕМ БАКЛУШИ: позвольте другим работать за вас. (Когда нападут искатели, некоторое время не помогайте Алисе и Тому их убивать.)

ЦЕННЫЙ СОТРУДНИК: погуляйте подольше. (Собирая сегменты трубы в административном отделе, не попадайтесь на глаза банде мясников.)

АГРЕССИЯ: искупайтесь в жестокости. (Не умрите во время битвы в Потерянном прибежище.)

ЛОЖКА НЕ НУЖНА: соберите все банки супа с беконом в Главе 5 (см. стр. 140).

ЗАВОДНЫЕ РИТМЫ: включите радио в Главе 5. (Зайдя во вторую комнату в хранилище мультфильмов, откройте коробку, стоящую на полу слева от вас. Радио лежит в ней.)

ТЫ ТОЛЬКО ПОСЛУШАЙ!: прослушайте все аудиозаписи в Главе 5 (см. стр. 141).

ГОРДИСЬ СОБОЙ: узнайте, где ваше место. (Когда вы закончите игру, вам станет доступна новая глава – «Архивы». В этой главе вы найдете пьедестал и табличку с биографией Генри Штейна. Запрыгните на пьедестал, чтобы заработать это достижение.)

ПРИЯТНОЕ ОТКРЫТИЕ: поздоровайтесь с давним другом. (Когда разгадаете загадку с трубами, вернитесь к кабинетам администрации. Подойдя к кабинету Джоуи Дрю, поверните в коридор слева от вас, а потом откройте первую дверь справа. Вы окажетесь в кабинете с плакатом «Овечьи песни». Пройдите сквозь стену – в гости к человечку theMeatly.)

ДЛЯ ТЕХ, КТО НИЧЕГО НЕ УПУСТИЛ

Если вы зарабатывали достижения в каждой главе, то получите бонусы:

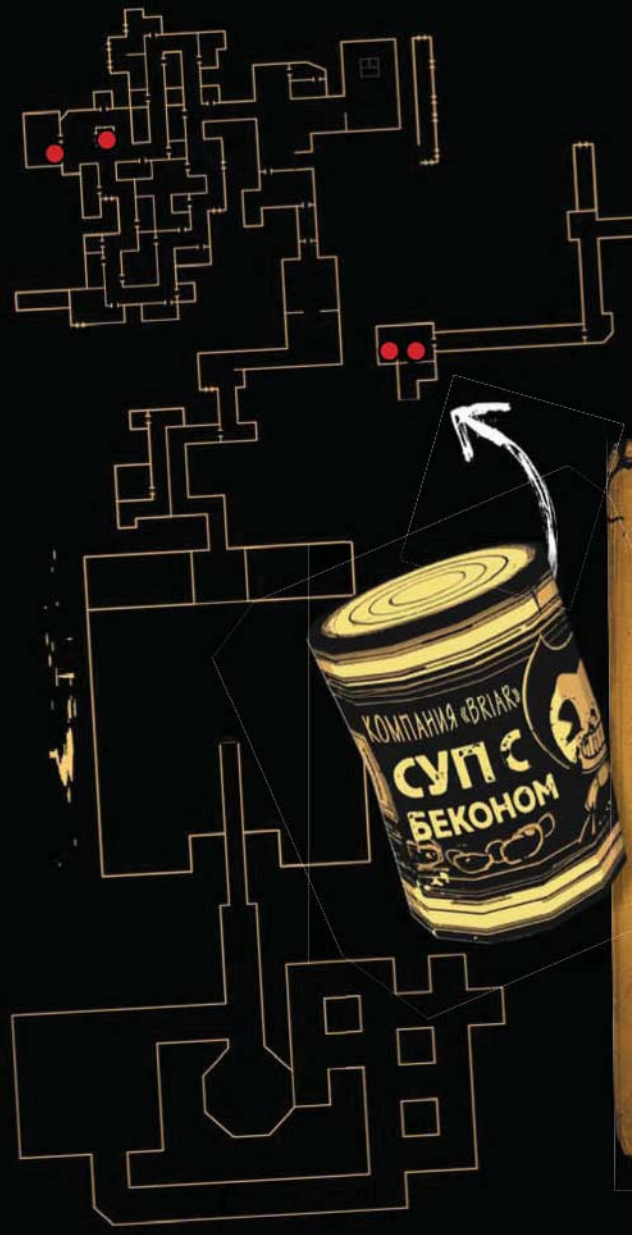
КОЛЛЕКЦИОНЕР ГОЛОСОВ: прослушайте все аудиозаписи в игре.

ПОВЕЛИТЕЛЬ БЕКОНА: соберите все банки с беконом в игре.

ЗОЛОТАЯ ПЛАСТИНКА: включите все спрятанные радиоприемники в игре.

ВЕЛИКИЙ КУКОЛЬНИК: найдите человечка theMeatly в каждой главе.

ПЛАН СТУДИИ



ЛОЖКА НЕ НУЖНА

В пятой главе по всей студии спрятаны семь банок супа с беконом. Найдите их все, чтобы получить достижение «Ложка не нужна».

- Четыре банки в убежище – три на полке, которая окажется слева от вас, когда вы выберетесь из заточения. Одна банка за углом слева от вас под койкой, стоящей у стены.
- Одна банка в административном отделе, на столе справа от кабинета Джоуи Дрю.
- Две банки в административном отделе, на полке в шкафу напротив кабинета Джоуи Дрю.

ТЫ ТОЛЬКО ПОСЛУШАЙ!

Прослушайте все аудиозаписи в этой главе, чтобы получить достижение «Ты только послушай»:

- Томас Коннор, приемная администрации; идите через двери к загадке с трубами, а потом поверните направо, к углублению в стене.
- Джоуи Дрю, кабинеты администрации; зайдите в дверь в конце первого коридора администрации.
- Уолли Фрэнкс, кабинеты администрации; зайдите в администрацию и поверните направо в конце первого коридора. Зайдите в кабинет справа от вас.
- Джоуи Дрю, кабинеты администрации; зайдите в администрацию и поверните направо в конце коридора. Заверните за левый угол и войдите в кабинет справа от вас. Повернув налево, вы найдете эту аудиозапись на столе между двумя запертыми дверьми под логотипом «Gent».
- Джоуи Дрю, кабинеты администрации; зайдите в кабинет Джоуи Дрю.

КОСА

В пятой главе вы можете получить невероятно мощное оружие, если в течение игры выполнили следующие шаги:

- Начали игру с Главы 1 и дошли до кабинетов администрации в Главе 5, ни разу не погибнув.
- В Главе 2 раздавили искателя-шахтера там же, где и Массивного Джека (см. стр. 42).
- В Главе 3 победили Босса Искателей в испытании с рычагами (см. стр. 71).
- В Главе 4 победили банду мясников, Бертрама Пидмонта, Прожектористa и Бесчувственного Бориса с помощью тридцати одной пустой банки из отдела разработок и развития (см. стр. 109).
- Решили загадку с трубами, чтобы осушить вход в хранилище мультфильмов, и открыли дверь, но не зашли внутрь.

Вернитесь к кабинетам администрации и найдите большую открытую комнату. Теперь в ней сломана дальняя стена. Вы найдете косу среди обломков.

- Поднимите косу. На вас нападут искатели. Пройдите в кабинет Джоуи Дрю, где возникнет искатель в маске Сэмми Лоуренса. Победите его и закончите Главу 5, не погибнув.
- Заново начните Главу 1. Спуститесь туда, где вы нашли книгу «Иллюзия жизни». Раньше за столами был забитый досками коридор, но теперь проход открыт. Спуститесь туда. Вы обнаружите чернильный туннель, до жути похожий на заставку, которая появляется, если Генри умирает.
- Пройдя по туннелю, вы вернетесь в начало главы. Теперь на картинку будет наложен необычный фильтр, напоминающий изображение в старых мультфильмах.

Новая цель:

ВОЙТИ В МАШИНУ

Вы относительно легко переберетесь через реку и окажетесь на небольшом лестничном пролете, который ведет в новый коридор. Оглядевшись, вы заметите потерянных, надписи – например, «я помню свое имя» – и чернильные трубы, которые тянутся повсюду.

Продолжив путь, вы обнаружите трон в центре зала – стул Джоуи, который перенесли сюда из его кабинета. На экранах, размещенных по всей комнате, вы увидите мультики, которые узнаете благодаря плакатам, висевшим в разных частях студии. Рядом с троном будет лежать аудиозапись.

МНЕ ВНУШАЕТ **ТРЕПЕТ** МЫСЛЬ О ТОМ, ЧЕГО ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ ДОБИТЬСЯ СОБСТВЕННЫМИ СТАРАНИЯМИ.

КУСОК **ГЛИНЫ** ОБРЕТАЕТ **ЗНАЧИМОСТЬ**... ЕСЛИ **СДАВИТЬ** ЕГО С ДОСТАТОЧНЫМ РВЕНИИЕМ, ВЗГЛЯНИ, ЧТО МЫ ПОСТРОИЛИ. МЫ СОЗДАЛИ **САМУ ЖИЗНЬ, ГЕНРИ!** НЕ ТОЛЬКО НА ЭКРАНЕ, НО И В **СЕРДЦАХ** ТЕХ, КОГО МЫ РАЗВЛЕКАЛИ СВОИМИ КРАСИВЫМИ **ДВИЖУЩИМИСЯ КАРТИНКАМИ**... НО КОГДА ПРОДАЖИ БИЛЕТОВ УПАЛИ... КОГДА ВОЗНИКЛА ЕЩЕ ОДНА НЕВЕРОЯТНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ... **ОСТАЛИСЬ ЛИШЬ ЧУДОВИЩА**... **ТЕНИ ПРОШЛОГО**, НО ТЫ МОЖЕШЬ **СПАСТИ ИХ, ГЕНРИ!** ТЫ МОЖЕШЬ **ВСЕ ИЗМЕНИТЬ!** ПОНИМАЕШЬ, ЕСТЬ ЛИШЬ **ОДНА ВЕЩЬ**, О КОТОРОЙ **БЕНДИ** НЕ ЗНАЕТ. ОН БЫЛ ЗДЕСЬ **В САМОМ НАЧАЛЕ**... НО ОН НИКОГДА НЕ ВИДЕЛ **КОНЦА**.

ЗВЕРСКИЙ БЕНДИ

Когда аудиозапись закончится, вы увидите, как Чернильный Бенди вылезает из-за трона. На ваших глазах он превратится в Зверского Бенди – с атрофированными ногами, большими челюстями и острыми зубами, обнаженными в оскале. Вам нужно проявлять осторожность в этом финальном сражении – если удар Бенди попадет в цель, вы тут же умрете.

ФАЗА 1

Бегите в обширный лабиринт открытых коридоров. Зверский Бенди будет носиться по каждому из них, растворяясь в стенах и появляясь вновь. Вам придется уклоняться, прятаться и бегать, при этом стараясь найти четыре переключателя. Нажав на них, вы откроете проход в новую локацию.

Совет:
Воспользуйтесь магическим зеркалом, чтобы увидеть стрелки, которые укажут вам самый удобный путь. Следуя за ними, вы найдете все переключатели.

ФАЗА 2

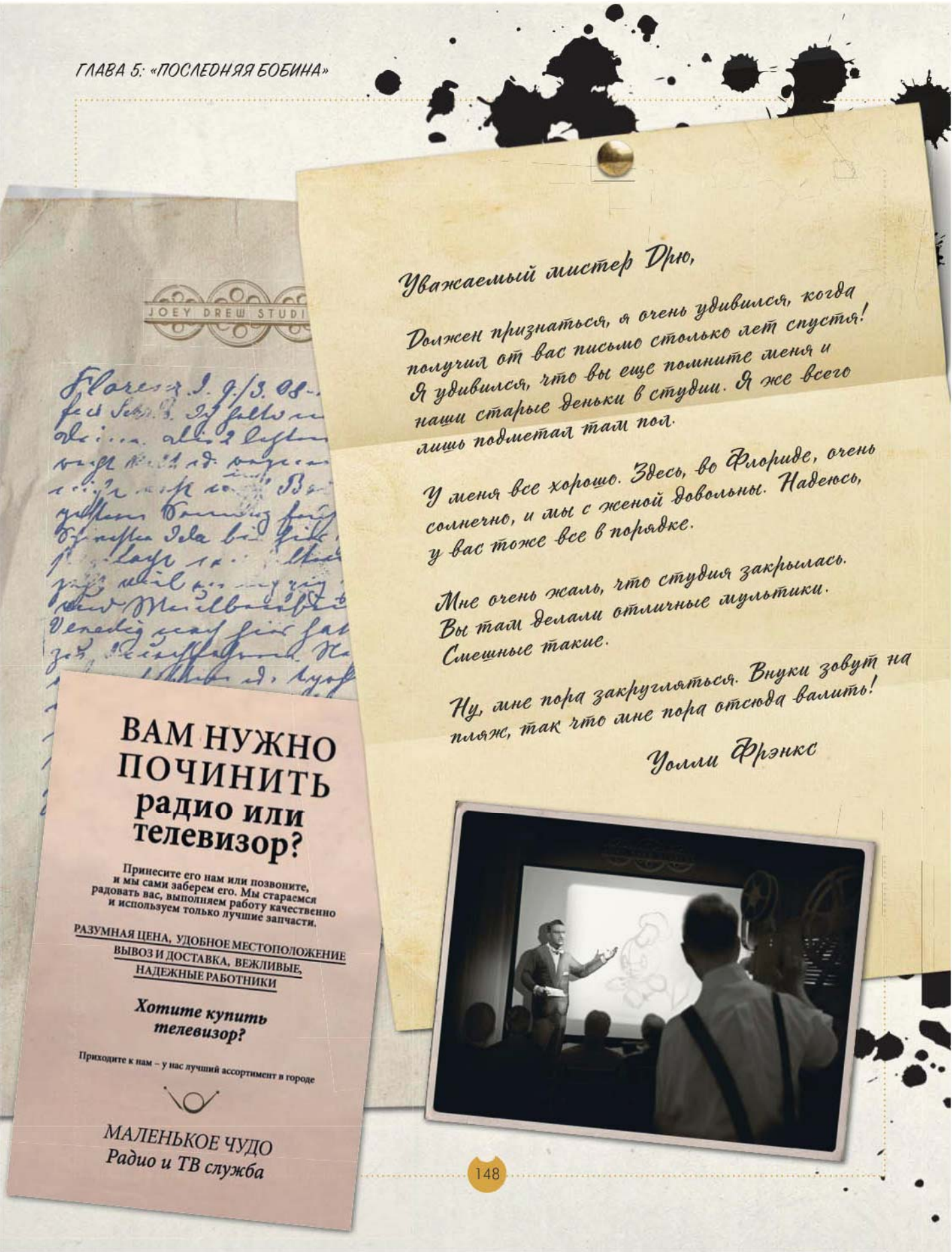
В новой комнате вам необходимо повернуть вентиль на стене справа от вас, чтобы начать следующий этап сражения. Заманивайте Зверского Бенди к каждой из четырех труб, идущих от пола до потолка. Вы должны оставаться у каждой из них, пока Зверский Бенди не попытается на вас напасть. Его атака приведет к тому, что труба взорвется. Когда все четыре трубы будут уничтожены, Бенди исчезнет, и откроется новый проход.

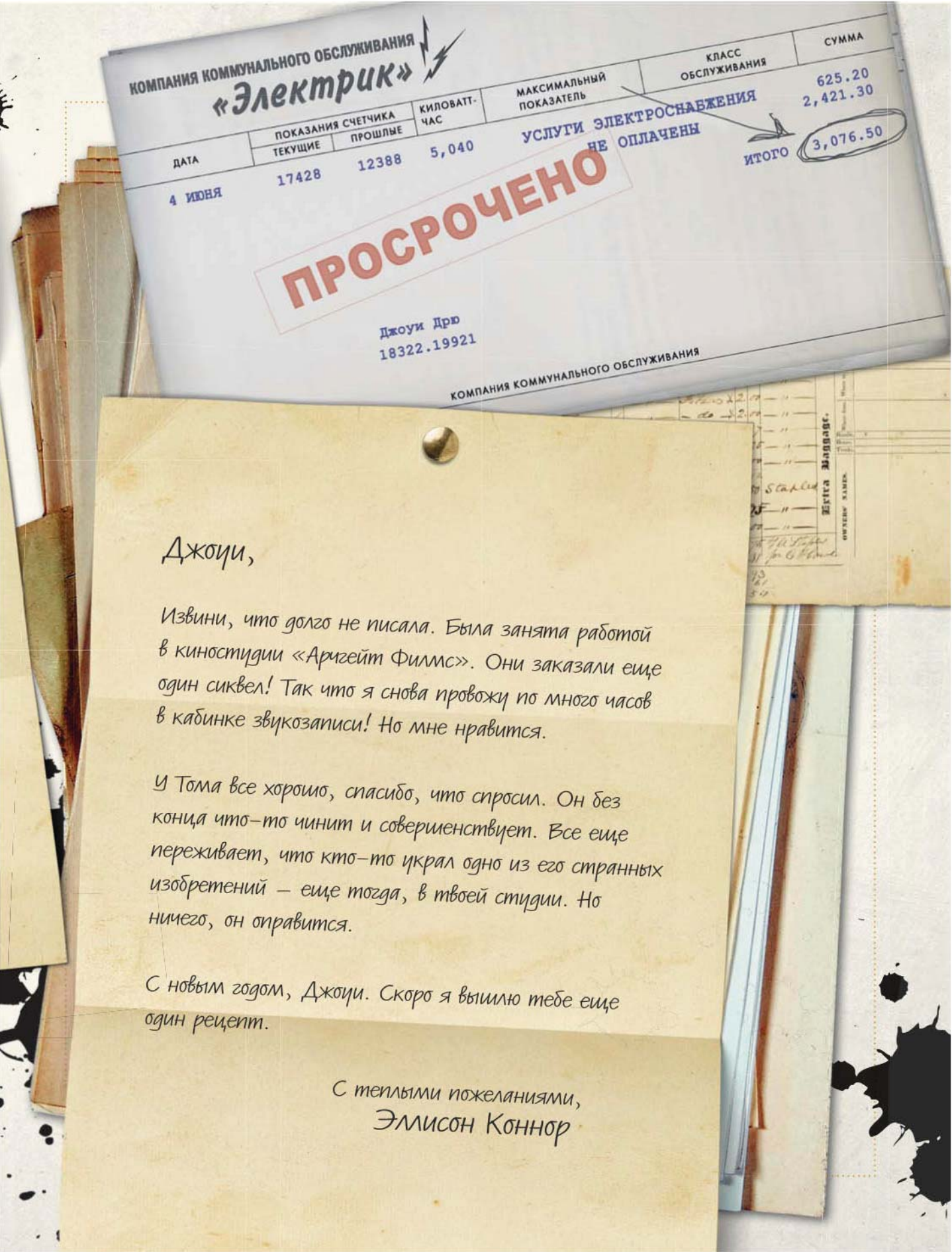
ФАЗА 3

По этому проходу вы выйдете обратно в тронный зал. Вставьте пленку с надписью «Конец» в проектор рядом с троном. Как только Зверский Бенди оскалит зубы, последняя пленка включится. На экране появится надпись:

КОНЕЦ

Бенди увидит ее и начнет распадаться на части. Зал заполнит яркий белый свет, и вы перенесетесь из логова Бенди в квартиру Джоуи Дрю в реальном мире!


JOEY DREW STUDI
Уважаемый мистер Дрю,
Должен признаться, я очень удивился, когда получил от вас письмо столько лет спустя! Я удивился, что вы еще помните меня и наши старые деньки в студии. Я же всего лишь подметал там пол.
У меня все хорошо. Здесь, во Флориде, очень солнечно, и мы с женой довольны. Надеюсь, у вас тоже все в порядке.
Мне очень жаль, что студия закрылась. Вы там делали отличные мультики. Смешные такие.
Ну, мне пора закругляться. Внуки зовут на пляж, так что мне пора отсюда валить!
Уолли Фрэнкс
ВАМ НУЖНО ПОЧИНИТЬ радио или телевизор?
Принесите его нам или позвоните, и мы сами заберем его. Мы стараемся радовать вас, выполняем работу качественно и используем только лучшие запчасти.
РАЗУМНАЯ ЦЕНА, УДОБНОЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ
ВЫВОЗ И ДОСТАВКА, ВЕЖЛИВЫЕ, НАДЕЖНЫЕ РАБОТНИКИ
Хотите купить телевизор?
Приходите к нам – у нас лучший ассортимент в городе
МАЛЕНЬКОЕ ЧУДО
Радио и ТВ служба



Джоуи,

Извини, что долго не писала. Была занята работой в киностудии «Аригейт Филмс». Они заказали еще один сиквел! Так что я снова провожу по много часов в кабинке звукозаписи! Но мне нравится.

У Тома все хорошо, спасибо, что спросил. Он без конца что-то чинит и совершенствует. Все еще переживает, что кто-то украл одно из его странных изобретений – еще тогда, в твоей студии. Но ничего, он оправится.

С новым годом, Джоуи. Скоро я вышлю тебе еще один рецепт.

С теплыми пожеланиями,
Эллисон Коннор

ЗАГОЛОВОК: «БЕНДИ И ЧЕРНИЛЬНАЯ МАШИНА»
Эскизы и концепция
Средний
Ружье?
125
Вспышка
План
Дальний план
Страница 47
ЗАГОЛОВОК: «БЕНДИ И ЧЕРНИЛЬНАЯ МАШИНА»
Эскизы и концепция
Бенди побеждает

ЗАГОЛОВОК: «БЕНДИ И ЧЕРНИЛЬНАЯ МАШИНА»
Эскизы и концепция
21
Страница 369
ЗАГОЛОВОК: «БЕНДИ И ЧЕРНИЛЬНАЯ МАШИНА»
Эскизы и концепция
Когда мы пойдем домой?
ЗАГОЛОВОК: «БЕНДИ И ЧЕРНИЛЬНАЯ МАШИНА»
Эскизы и концепция
Больше крупных планов!
21
Жив?
Слишком глуп
Страница 615

КВАРТИРА ДЖОУИ ДРЮ

Не спеша обследуйте квартиру Джоуи Дрю. На полке справа от двери, через которую вы вошли, вы заметите все предметы, которые вы поставили на пьедесталы в Главе 1. К доске, находящейся слева от входа на кухню, прикреплены письма от бывших сотрудников студии, неоплаченные счета, записка о банкротстве, фотография и цветной эскиз Бендиленда. Справа от входа на кухню стоит рабочий стол Джоуи. Он завален эскизами раскадровок разных мультфильмов из Глав 1–5.

Зайдя на кухню, вы встретите самого Джоуи. Он стоит у раковины, моет посуду и напевает песенку Бенди. Он признает, что у вас наверняка есть вопросы, а потом говорит, что и сам хотел бы задать вопрос: «Кто мы, Генри?»

В КОНЦЕ КОНЦОВ, МЫ ПОШЛИ ДВУМЯ РАЗНЫМИ ПУТЯМИ. ТЫ ВЫБРАЛ ЧУДЕСНУЮ СЕМЬЮ... А Я... ГНИЛУЮ ИМПЕРИЮ. И НА МОЕМ ПУТИ ВОЗНИКЛА СТЕНА ОГНЯ. Я ПОЗВОЛИЛ НАШИМ ТВОРЕНИЯМ СТАТЬ МОЕЙ ЖИЗНЬЮ. ЕСЛИ ЧЕСТНО, ТЕБЕ ВСЕГДА ХОРОШО УДАВАЛОСЬ ПОДТАЛКИВАТЬ МЕНЯ, ДРУЖИЩЕ... ПОДТАЛКИВАТЬ К ТОМУ, ЧТОБЫ Я СДЕЛАЛ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР. НУЖНО БЫЛО ТОЛКАТЬ СИЛЬНЕЕ ГЕНРИ. ЗАЙДИ В СТАРУЮ МАСТЕРСКУЮ. МНЕ НУЖНО КОЕ-ЧТО ТЕБЕ ПОКАЗАТЬ.

Дата на календаре, висящем на стене кухни, меняется с каждым прохождением.

Открыв входную дверь, вы вернетесь ко входу в мастерскую. После титров начнется бонусная сцена. Камера переместится из кухни к противоположной стене, где висит картинка с Бенди, Борисом и Алисой. Через дверной проем вы заметите гараж Джоуи, в котором стоит печально известная чернильная машина. Камера начнет приближаться к картинке, и детский голос произнесет: «Расскажи еще, дядя Джоуи!»

Закончив игру, вы сможете использовать магическое зеркало во всех главах. Кроме того, вам будет доступна бонусная глава под названием «Архивы».

Бонусная глава: ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АРХИВЫ

Игра «Бенди и чернильная машина» родилась, когда разработчик и художник комиксов, известный как TheMeatly начал экспериментировать с графикой: он попытался перенести эскизный 2D стиль в мир 3D. Затем, когда ему пришла мысль сделать из этой идеи игру в жанре ужасов, он приступил к созданию первой главы. Работа над ней продолжалась чуть меньше недели в сотрудничестве с программистом и другом Майком Мудом. Глава была выпущена 10 февраля 2017 года. К удивлению авторов, она буквально за одну ночь полюбилась фанатам инди-игр. TheMeatly и Майк Муд решили отложить остальные проекты, чтобы продолжить работу над Бенди и рассказать уникальную чернильную историю.

Игра выходила по одной главе и была полностью завершена за полтора года. Над ней трудилась небольшая, но преданная своему делу группа независимых разработчиков. Хотя концепция и сюжет остались такими, какими изначально задумывались, игра со временем менялась – авторы оттачивали дизайн персонажей и моделей относительно их ранних версий. Архивы дадут вам возможность заглянуть за кулисы и узнать больше об этом процессе.

Запрыгните на пьедестал, чтобы разблокировать достижение «Гордись собой».

ГЕНРИ ШТЕЙН

КОГДА-ТО ГЕНРИ ШТЕЙН БЫЛ ДЕЛОВЫМ ПАРТНЕРОМ ДЖОУИ ДРЮ, РАВНЫМ ЕМУ ПО ПОЛОЖЕНИЮ. ТАКЖЕ ОН ЯВЛЯЛСЯ ТАЛАНТЛИВЫМ АНИМАТОРОМ И ДИЗАЙНЕРОМ ПЕРСОНАЖЕЙ, НО ПОКИНУЛ КОМПАНИЮ ПРИМЕРНО В 1930 ГОДУ. ЕГО РОЛЬ В РАЗВИТИИ СТУДИИ ДЖОУИ ДРЮ БЫЛА НЕ В ДОСТАТОЧНОЙ МЕРЕ ЗАДОКУМЕНТИРОВАНА, НО ХОДЯТ СЛУХИ, ЧТО НА САМОМ ДЕЛЕ ИМЕННО ОН СОЗДАЛ МНОГИХ ИЗ САМЫХ ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ ПЕРСОНАЖЕЙ СТУДИИ.

БЕТА ИСКАТЕЛЬ

НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ СОЗДАНИЯ ИГРЫ У АВТОРОВ БЫЛО ВСЕГО НЕСКОЛЬКО НЕДЕЛЬ, ЧТОБЫ ЗАКОНЧИТЬ ГЛАВУ 2. БЕТА ИСКАТЕЛИ БЫЛИ РАЗРАБОТАНЫ В РЕКОРДНО СЖАТЫЕ СРОКИ, НО ЗАТЕМ ИХ ДИЗАЙН БЫЛ ЗНАЧИТЕЛЬНО ИЗМЕНЕН. ОНИ СТАЛИ ПЕРВЫМИ ВРАГАМИ, С КОТОРЫМИ НЕОБХОДИМО СРАЖАТЬСЯ ИГРОКУ.

ФИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ИСКАТЕЛЯ

В ФИНАЛЬНОЙ ВЕРСИИ ИСКАТЕЛИ СТАЛИ ВЫГЛЯДЕТЬ ГОРАЗДО КРЕПЧЕ И СИЛЬНЕЕ. КРОМЕ ТОГО, ОНИ СТАЛИ БОЛЕЕ ГЛАДКИМИ И «ЧЕРНИЛЬНЫМИ», А ТАКЖЕ БОЛЬШЕ ПОХОДИЛИ НА ЛЮДЕЙ.

КОНЦЕПТ БЕНДИ
ЭТО САМАЯ ПЕРВАЯ ВЕРСИЯ БЕНДИ. НА РАННИХ НАБРОСКАХ ОН БЫЛ ГОРАЗДО МЕНЬШЕ (И СИМПАТИЧНЕЕ), А ЕГО ГОЛОВА РАСКАЛЫВАЛАСЬ НА ДВЕ ЧАСТИ, КОТОРЫЕ ПРИ ЭТОМ ПРЕВРАЩАЛИСЬ В ЖУТКУЮ ПАСТЬ.
АЛЬФА БЕНДИ
ЭТО ОРИГИНАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН ЧЕРНИЛЬНОГО БЕНДИ ИЗ САМОЙ РАННЕЙ ВЕРСИИ ГЛАВЫ 1. РАЗРАБОТЧИКИ ШУТЯ НАЗЫВАЛИ ЕГО «УЛЫБЧИВОЙ ПТИЧЬЕЙ КАКАШКОЙ».
БЕТА БЕНДИ
ТАК ВЫГЛЯДЕЛ БЕНДИ ДО ВЫПУСКА ГЛАВЫ 4. НА ЭТОМ ЭТАПЕ РАЗРАБОТЧИКИ ЗНАЧИТЕЛЬНО УЛУЧШИЛИ ВИЗУАЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ИГРЫ, И ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ТАКЖЕ ПОЛУЧИЛИ НОВЫЕ МОДЕЛИ.

ЧЕРНИЛЬНЫЙ БЕНДИ

ЭТО ЧЕРНИЛЬНЫЙ БЕНДИ – ТАКОЙ, КАКИМ МЫ ЗНАЕМ ЕГО СЕГОДНЯ. ХОТЯ ОН ПОХОЖ НА БЕТА БЕНДИ, ЕГО УЛУЧШЕННАЯ ВЕРСИЯ БЫЛА ПЕРЕМОДЕЛИРОВАНА И СНАБЖЕНА БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ОСТРЫХ УГЛОВ. КРОМЕ ТОГО, НА НЕЕ БЫЛИ НАЛОЖЕНЫ НОВЫЕ ЧЕРНИЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ.

ПЕРЕМОДЕЛИРОВАНА И СНАБЖЕНА БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ОСТРЫХ УГЛОВ. КРОМЕ ТОГО, НА НЕЕ БЫЛИ НАЛОЖЕНЫ НОВЫЕ ЧЕРНИЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ.

ЗВЕРСКИЙ БЕНДИ

ЖУТКАЯ ФИНАЛЬНАЯ ФОРМА ЧЕРНИЛЬНОГО БЕНДИ В ГЛАВЕ 5. НАКОНЕЦ ОН СРЫВАЕТ МАСКУ МУЛЬТЯШКИ, И ПЕРЕД НАМИ ПРЕДСТАЕТ ДЕМОН, ПРЯТАВШИЙСЯ ПОД НЕЙ.

БЕТА СЭММИ

С МОМЕНТА СВОЕГО ПЕРВОГО ПОЯВЛЕНИЯ В ГЛАВЕ 2 ЛЮБИМЕЦ ИГРОКОВ СЭММИ ЛОУРЕНС СТАЛ УЖАСАЮЩЕ ИНТЕРЕСНЫМ ПЕРСОНАЖЕМ. КОГДА ЕГО ХУДОЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ БЫЛО ПРИЗНАНО НЕ ДОСТАТОЧНО СТРАШНЫМ, ЕГО ДИЗАЙН ИЗМЕНИЛИ, УЛУЧШИВ 3D СКЕЛЕТ, ЧТОБЫ АНИМАЦИЯ СТАЛА БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ.

ФИНАЛЬНЫЙ СЭММИ

ФИНАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ СЭММИ ЛОУРЕНСА ПОЛУЧИЛОСЬ БОЛЕЕ ЗАКОНЧЕННЫМ БЛАГОДАРЯ НАКАЧАННЫМ МЫШЦАМ И СИЛЬНЫМ КОНЕЧНОСТЯМ. ТЕПЕРЬ БЕЗУМНОГО КОМПОЗИТОРА НАКОНЕЦ ЗАМЕТЯТ – ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ФАНАТЫ.

БЕТА БОРИС

ИЗНАЧАЛЬНО ПЕРСОНАЖА, КОТОРЫЙ ВПОСЛЕДСТВИИ СТАЛ ВОЛКОМ БОРИСОМ, ЗВАЛИ «ПАПОЙ». ЭТО РАННЕЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ПОЯВИЛОСЬ ВМЕСТЕ С ГЛАВОЙ 1. ВСКОРЕ ЕГО УЛУЧШИЛИ, И С ВЫХОДОМ ГЛАВЫ 2 ОН СТАЛ БОРИСОМ, КОТОРОГО МЫ ЗНАЕМ СЕЙЧАС.

ВОЛК БОРИС

ВЕРНЫЙ ДРУГ ВОЛК БОРИС БЫЛ РАЗРАБОТАН НА ОСНОВЕ РАЗНООБРАЗНЫХ МУЛЬТПЕРСОНАЖЕЙ 1920-Х ГОДОВ. В НЕМ СМЕШАЛИСЬ СТИЛИ АНИМАЦИИ ЗАПАДНОГО И ВОСТОЧНОГО ПОБЕРЕЖИЙ. ЭТОТ МОЛЧАЛИВЫЙ, НО НАДЕЖНЫЙ ВОЛК ЗАВОЕВАЛ СЕРДЦА МНОГИХ ИГРОКОВ, ХОТЯ ВРЕМЕНАМИ ОН СТАНОВИЛСЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ГОЛОВНОЙ БОЛЬЮ, ПОТОМУ ЧТО ВО ВРЕМЯ ПРОИЗВОДСТВА ИГРЫ ЕГО ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ТО И ДЕЛО ЖИЛ СВОЕЙ ЖИЗНЬЮ.

БЕСЧУВСТВЕННЫЙ БОРИС

БЕСЧУВСТВЕННЫЙ БОРИС – КОШМАРНОЕ ТВОРЕНИЕ АНГЕЛА АЛИСЫ – СТАЛ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ БОЛЬШИХ НЕОЖИДАННОСТЕЙ ГЛАВЫ 4. ЕГО ДИЗАЙН БЫЛ ЧАСТИЧНО ОСНОВАН НА ОБРАЗЕ ЧУДОВИЩА ФРАНКЕНШТЕЙНА, ТОЛЬКО ЕГО ВНЕШНОСТЬ НАМЕРЕННО ОСТАВИЛИ НЕДОДЕЛАННОЙ. АЛИСА ВЫТАЩИЛА ИЗ НЕГО НЕКОТОРЫЕ ОРГАНЫ И ЧАСТИ ТЕЛА И ЗАМЕНИЛА ИХ ДЕТАЛЯМИ, КОТОРЫЕ ТЕЛО БОРИСА БЫСТРО ОТВЕРГАЕТ.

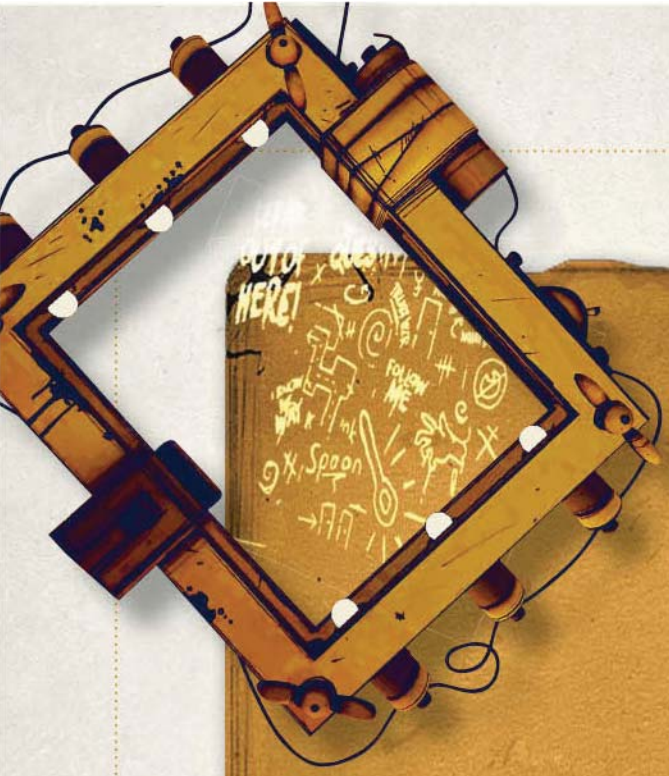
ОРИГИНАЛЬНАЯ ЧЕРНИЛЬНАЯ МАШИНА

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЫШЛО БОЛЬШЕЕ ВИЗУАЛЬНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ, ЧЕРНИЛЬНАЯ МАШИНА ВЫГЛЯДЕЛА ВОТ ТАК. УЖЕ ЗДЕСЬ ВИДНЫ КАНОНИЧНЫЕ, ЛЮБИМЫЕ ПОКЛОННИКАМИ ЭЛЕМЕНТЫ ДИЗАЙНА, КОТОРЫЕ ВПОСЛЕДСТВИИ БЫЛИ ПЕРЕНЕСЕНЫ В ФИНАЛЬНУЮ ВЕРСИЮ.

БАНДА МЯСНИКОВ

В ЗЛОВЕЩУЮ БАНДУ МЯСНИКОВ ВХОДЯТ ПАЙПЕР, СТРАЙКЕР И ФИШЕР ИНТЕРЕСНО, ЧТО ИЗНАЧАЛЬНО ПОЯВИЛИСЬ ИХ ВЕРСИИ, «ИСПОРЧЕННЫЕ ЧЕРНИЛАМИ», И ЛИШЬ ПОТОМ ЭТИМ ОБРАЗАМ ПРИДАЛИ БОЛЕЕ ПРИЛИЧНЫЙ ВИД, ЧТОБЫ ВВЕСТИ В ИГРУ ИХ МУЛЬТЯШНЫЕ ПРОТОТИПЫ.

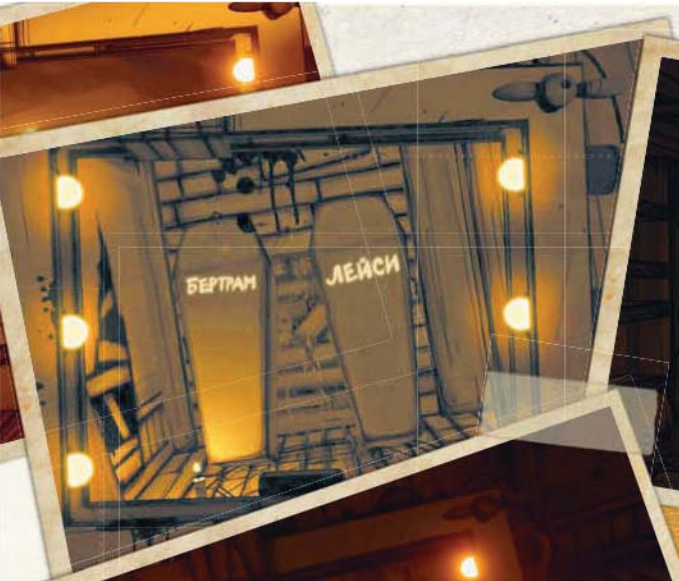
ГОЛОВА БЕРТРАМА ПИДМОНТА
ИСКАЖЕННАЯ АЛИСА
АЛИСА



ТАЙНЫЕ ПОСЛАНИЯ. В ГЛАВАХ 1–4

Когда вы пройдете основной сюжет игры до конца, магическое зеркало станет доступно в Главах 1–4. В этих главах можно найти сотни тайных посланий. Вот лучшие из них.

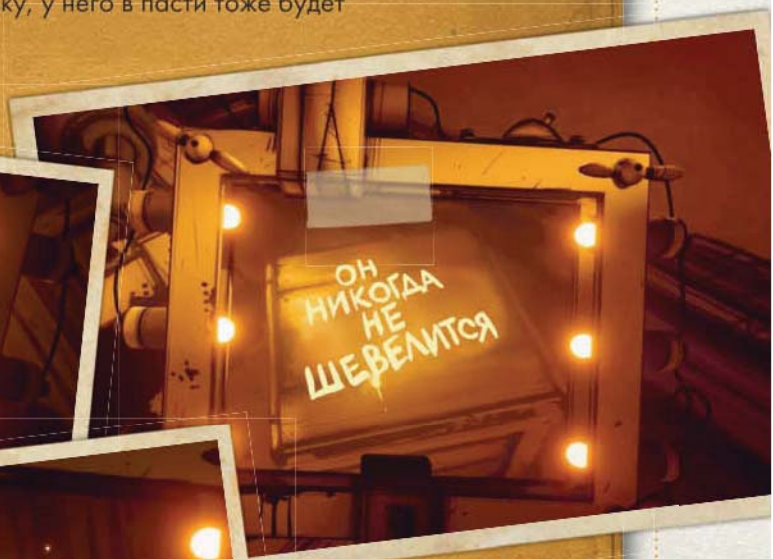
- Глава 1, коридор у входа: стены исписаны палочками – кто-то пытался считать дни.
- Глава 1, стол Генри: «Он родился здесь».
- Глава 1, туалет в отделе анимации: «Можно мне ненадолго уединиться?»
- Глава 1, пол напротив чернильной машины: «Выбора не было с самого начала».
- Глава 1, перед Борисом, принесенным в жертву: «Она бессердечна».
- Глава 1, комната с радио: «Слушаю и постоянно слежу».
- Глава 1, комната с TheMeatly: «Дьявольски красив».



- Глава 1, комната, в которой вы оказываетесь после падения и находите топор: «Джоуи лгал нам».
- Глава 2, на гробах слева от второго переключателя перед коридором, залитым чернилами, можно прочитать надписи «Бертрам» и «Лейси».
- Глава 2, над первой аудиозаписью Сэмми Лоуренса: «Обманут».
- Глава 2, под аудиозаписью Сьюзи Кэмпбелл: «Так наивна».
- Глава 2, там, где вы встречаете Чернильного Бенди в конце главы: «Бу».
- Глава 3, на зеркале в туалете убежища: «Кто я теперь?»
- Глава 3, на пути демона: «Его мечта. Мои старания».
- Глава 3, на складе игрушек между полками: «Мы все были для него лишь игрушками».
- Глава 3, на пути из досок в логово Алисы: На гробу, стоящем в углу комнаты, можно прочитать надпись «Сьюзи».
- Глава 3, комната Алисы: «Бла-бла-бла-бла».

- Глава 3, лестница (над многочисленными этажами): «Будь добр к людям, которых встречаешь по пути наверх, потому что ты встретишь тех же людей по пути вниз».
- Глава 3, Уровень 11, задняя комната с окном: «Напитки оплатил Джоуи».
- Глава 3, Уровень P, комната TheMeatly: «Один кусочек сахара или два?»
- Глава 4, комната TheMeatly: «Говядина».
- Глава 4, за помещением с мостом. Оказавшись в комнате с лестницей, пройдите вперед, чтобы слегка спуститься с уклона; на двери, до которой вы не можете дотянуться, будет написано: «Выход?»
- Глава 4, углубление в стене перед Хранилищем-9 с эскизами Бендиленда: «Ты сожалеешь, Джоуи?»
- Глава 4, Хранилище-9, справа от генераторной станции: К огромному лицу Бенди пририсованы усики.
- Глава 4, Хранилище-9, комната с ростовыми куклами: «Переживая прошлое снова и снова, не сможешь его изменить».
- Глава 4, отдел разработок и дизайна, под клеткой потерянного: «Пожалуйста, не плачь».

- Глава 4, отдел разработок и дизайна, на коробке рядом с аниматроником: «Он никогда не шевелится».
- Глава 4, аттракционы, комната Бертрама Пидмонта, под плакатом «Железная дорога нашего дружка Бориса»: «Время калечит всех».
- Глава 4, хозяйственный отдел, первый этаж рядом с аудиозаписью Джоуи: «Вот Джоуи, которого я знал».
- Глава 5, место заточения Генри в убежище. Над койкой Генри можно увидеть три надписи, сделанные разными почерками («чернила», «ложка», «побег»). Кто оставил их?
- Глава 5, кабинет Джоуи Дрю, над дверью: «Что за человек скрывается за чудовищем?»
- Глава 5, после того, как Том и Алиса присоединятся к вам в хранилище мультфильмов, взгляните на Тома через магическое зеркало: если в Главе 3 вы дали Борису косточку, у него в пасти тоже будет видна кость.



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СТУДИЮ!

Теперь, когда вы пережили свою первую неделю в студии Джоуи Дрю, пришла пора взглянуть на нее внимательнее. В этом разделе вы узнаете о пособиях, которые получают сотрудники, о системе поощрений и вознаграждений, а также увидите схемы, демонстрирующие структуру организации.

Мистер Дрю,
с радостью делюсь с вами секретным рецептом супа с беконом компании «Briar»! Пожалуйста, храните его в надежном месте: если конкуренты узнают, что в нашем супе нет говядины, мы разоримся.
Уилфред Брайер

ТОЛЬКО ПОД ПРИСМОТРОМ ВЗРОСЛЫХ

Дети, попросите кого-нибудь из взрослых помочь вам!

СУП С БЕКОНОМ КОМПАНИИ «BRIAR»

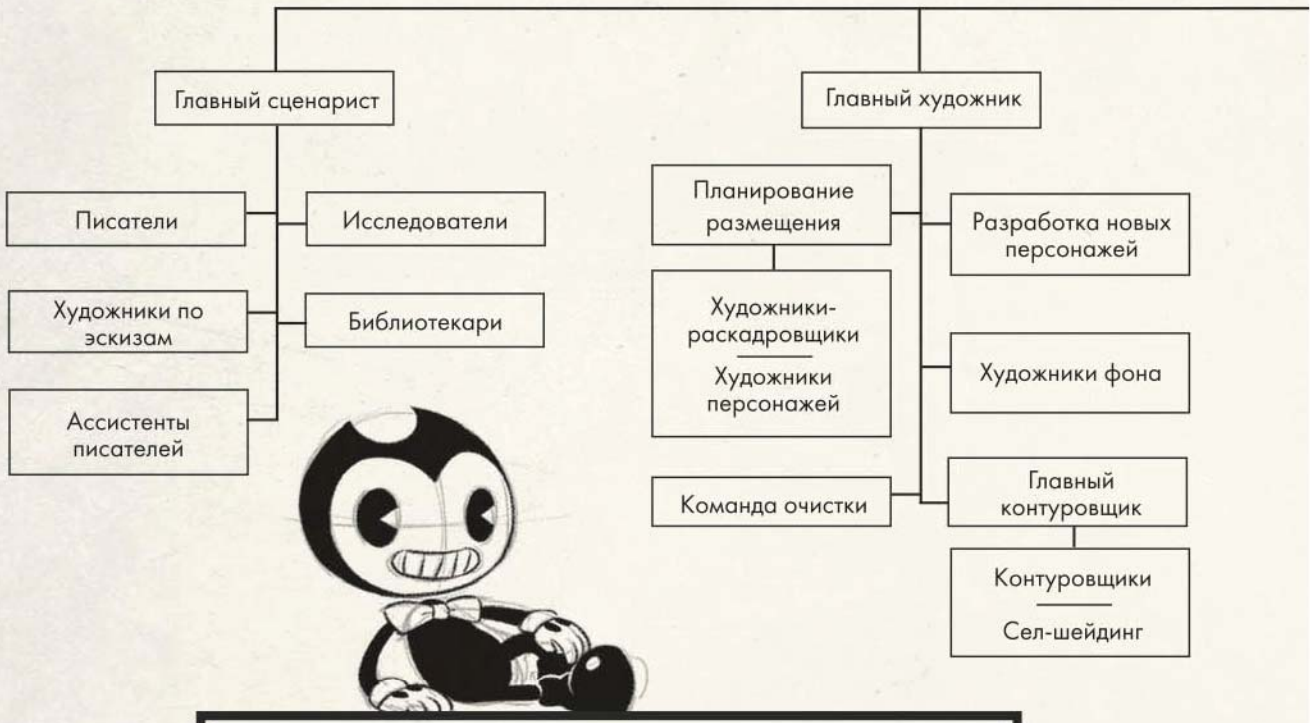
ИНГРЕДИЕНТЫ

- 450 гр. канадского бекона высшего качества
- ¾ стакана нарубленного лука
- ¾ стакана очищенной, нарезанной кубиками моркови
- ¾ стакана нарезанного кубиками сельдерея
- 4 стакана очищенной, нарезанной кубиками картошки
- 4 столовые ложки сливочного масла
- 3 стакана куриного бульона
- ¼ стакана муки
- 2 стакана тертого сыра «Чеддер»
- 1 стакан молока
- ½ стакана жирных сливок
- 1 чайная ложка соли
- 1 чайная ложка перца

РЕЦЕПТ

1. Положите на дно большой кастрюли одну столовую ложку сливочного масла и обжарьте на нем лук, морковку и сельдерей, пока они не станут мягкими. Добавьте нарезанный бекон и обжарьте его до румяной корочки.
2. Добавьте в кастрюлю бульон и картошку и доведите до кипения. Убавьте огонь и оставьте ваш суп медленно кипятиться на десять минут - либо пока кубики картошки не станут мягкими.
3. Положите на сковородку три столовых ложки сливочного масла и смешайте их с мукой. Готовьте примерно пять минут - либо до появления пузырьков. Добавьте эту смесь в кастрюлю и еще раз доведите суп до кипения. Убавьте огонь и оставьте суп вариться еще на 3-5 минут.
4. Убавьте огонь до минимума. Добавьте в кастрюлю жирные сливки, молоко, сыр, соль и перец. Перемешивайте, пока сыр не расплавится.

СТРУКТУРА АНИМАЦИОННОГО ОТДЕЛА

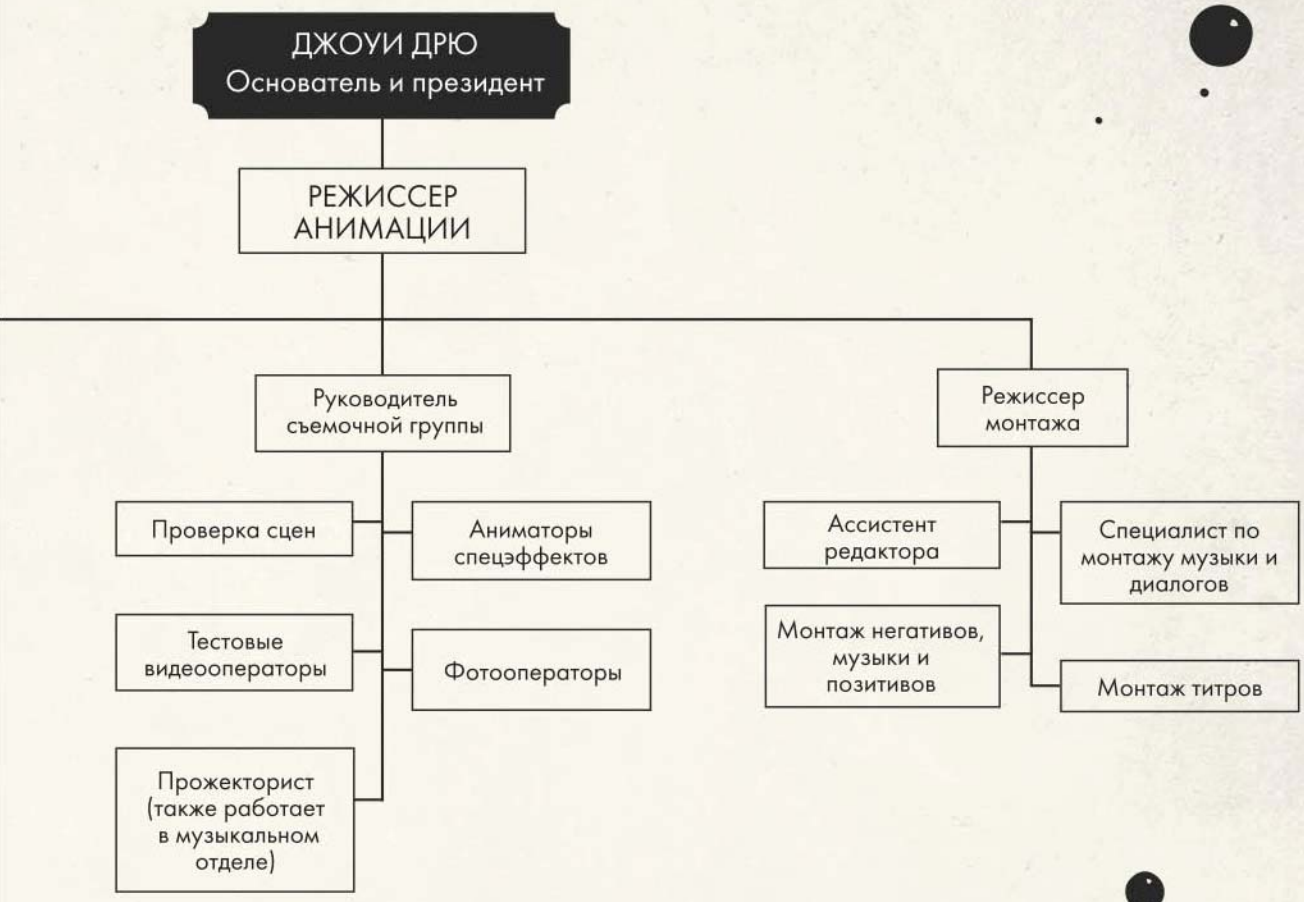


Джоуи Дрю

ОСНОВАТЕЛЬ И ПРЕЗИДЕНТ

ГДЕ ЕГО НАЙТИ: Кабинет Джоуи Дрю, администрация

Наш лидер и идеолог Джоуи Дрю является основателем и президентом студии Джоуи Дрю. Когда-то у него была мечта, чтобы мультфильмы начали жить своей собственной жизнью. Теперь он вывел свою студию на передовые позиции в области анимации и до сих пор продолжает успешно управлять ею.



Норман Полк

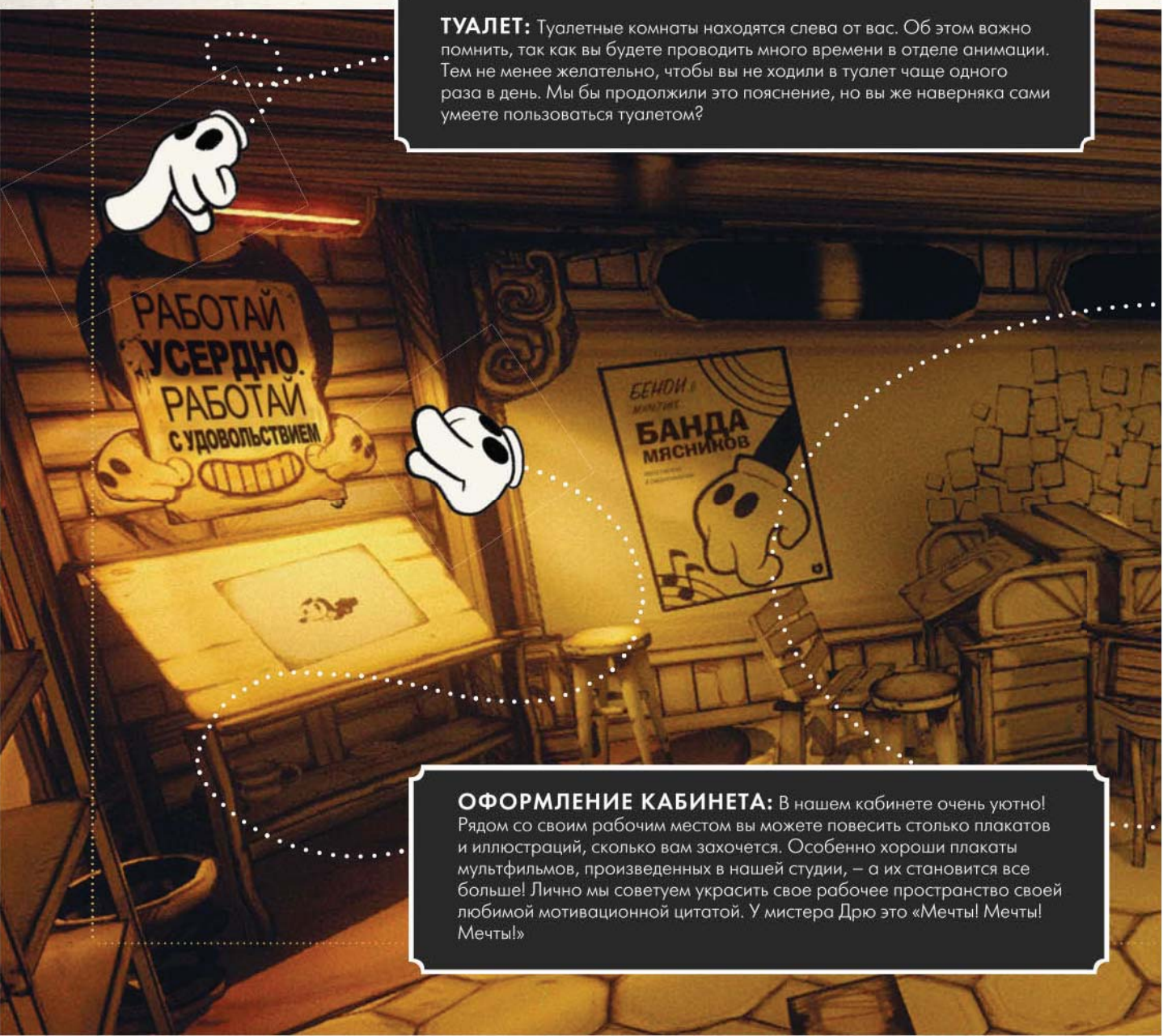
ПРОЖЕКТОРИСТ

ГДЕ ЕГО НАЙТИ: Где угодно!

Норман является экспертом кинематографии. По характеру он отшельник: не очень любит гвалт рабочих кабинетов и предпочитает тишину кинотеатра. Тем не менее он будет рад помочь с любыми вопросами, если вам удастся его найти.

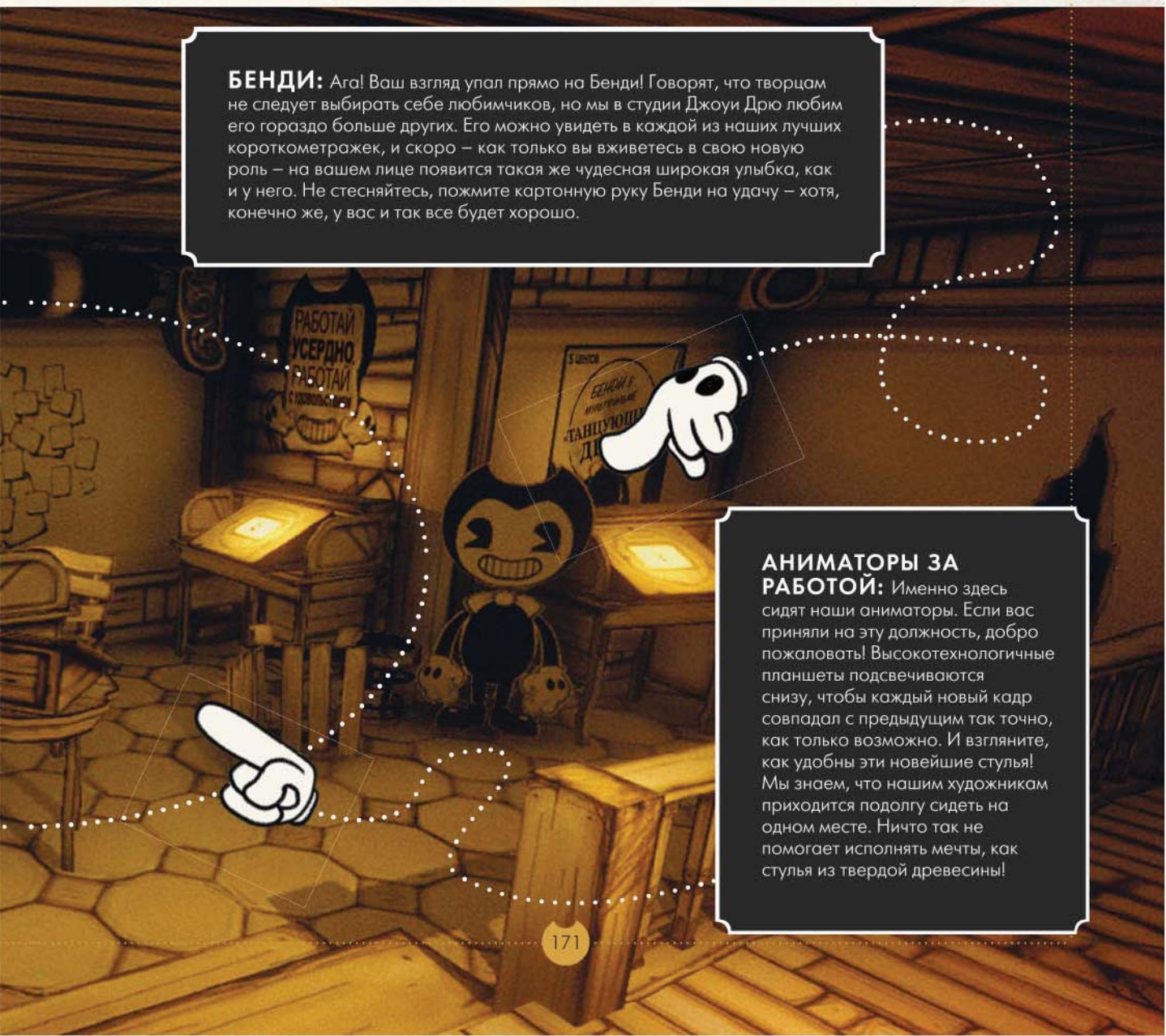
Добро пожаловать в отдел анимации!

ТУАЛЕТ: Туалетные комнаты находятся слева от вас. Об этом важно помнить, так как вы будете проводить много времени в отделе анимации. Тем не менее желательно, чтобы вы не ходили в туалет чаще одного раза в день. Мы бы продолжили это пояснение, но вы же наверняка сами умеете пользоваться туалетом?



ОФОРМЛЕНИЕ КАБИНЕТА: В нашем кабинете очень уютно! Рядом со своим рабочим местом вы можете повесить столько плакатов и иллюстраций, сколько вам захочется. Особенно хороши плакаты мультфильмов, произведенных в нашей студии, – а их становится все больше! Лично мы советуем украсить свое рабочее пространство своей любимой мотивационной цитатой. У мистера Дрю это «Мечты! Мечты! Мечты!»

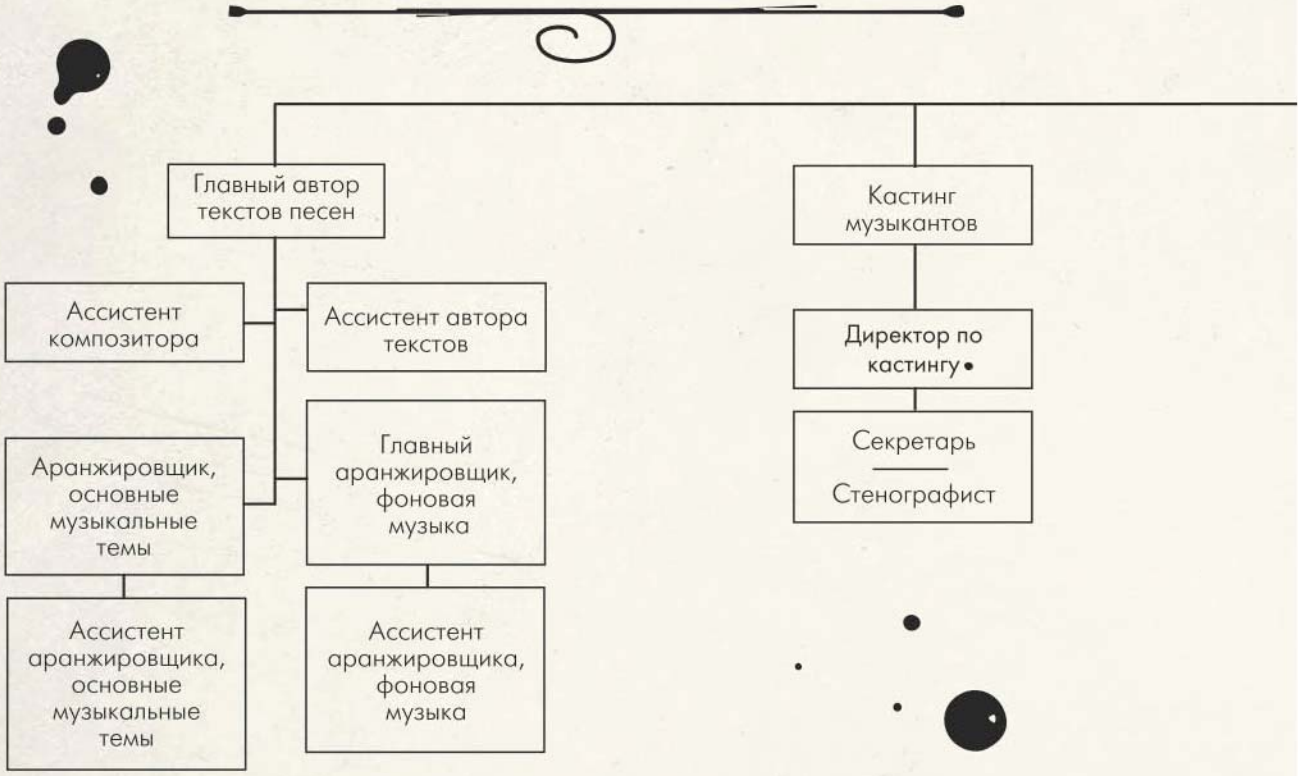
Спустившись по небольшому лестничному пролету, вы окажетесь в отделе анимации – в том месте, которое зовут своим домом наши трудолюбивые раскадровщики, художники, рисовальщики, контуровщики и аниматоры. Именно здесь появляется на свет волшебство анимации! Это одна из новейших комнат в студии Джоуи Дрю – она была расширена, чтобы вместить наш быстро растущий коллектив. Кроме того, она стала современнее и удобнее для наших художников. Взгляните: это место где рождаются мечты!



БЕНДИ: Ага! Ваш взгляд упал прямо на Бенди! Говорят, что творцам не следует выбирать себе любимчиков, но мы в студии Джоуи Дрю любим его гораздо больше других. Его можно увидеть в каждой из наших лучших короткометражек, и скоро – как только вы вживетесь в свою новую роль – на вашем лице появится такая же чудесная широкая улыбка, как и у него. Не стесняйтесь, пожмите картонную руку Бенди на удачу – хотя, конечно же, у вас и так все будет хорошо.

АНИМАТОРЫ ЗА РАБОТОЙ: Именно здесь сидят наши аниматоры. Если вас приняли на эту должность, добро пожаловать! Высокотехнологичные планшеты подсвечиваются снизу, чтобы каждый новый кадр совпадал с предыдущим так точно, как только возможно. И взгляните, как удобны эти новейшие стулья! Мы знаем, что нашим художникам приходится подолгу сидеть на одном месте. Ничто так не помогает исполнять мечты, как стулья из твердой древесины!

СТРУКТУРА МУЗЫКАЛЬНОГО ОТДЕЛА

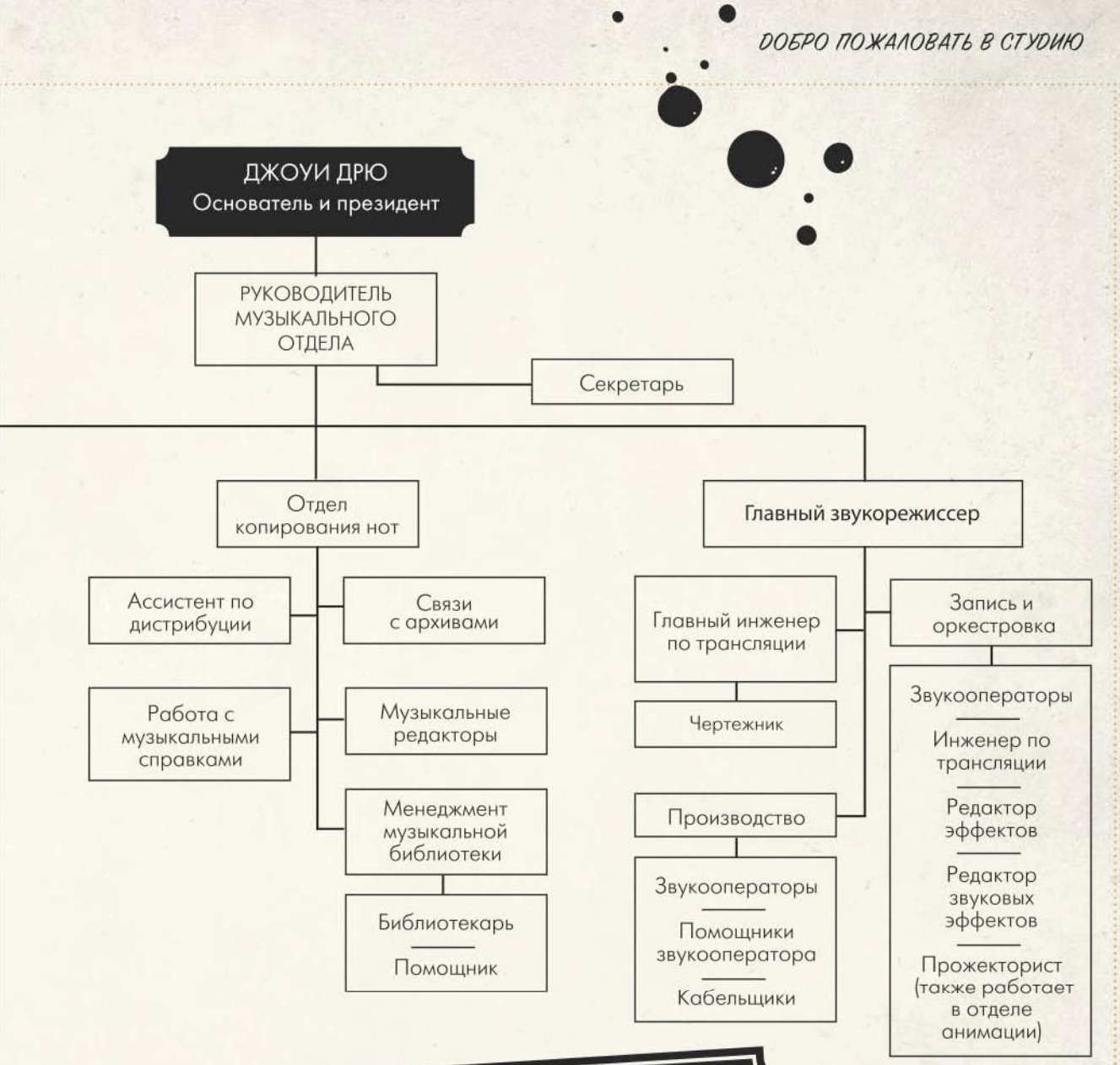


Сэмми Лоуренс

РУКОВОДИТЕЛЬ МУЗЫКАЛЬНОГО ОТДЕЛА

ГДЕ ЕГО НАЙТИ: Кабинет руководителя, музыкальный отдел

Сэмми Лоуренс – руководитель музыкального отдела компании. Он отвечает за все звуковое оформление наших мультфильмов, включая основные музыкальные темы и песни, оркестровое сопровождение, озвучивание персонажей и звуковые эффекты.



Джек Фэйн

АВТОР ТЕКСТОВ

ГДЕ ЕГО НАЙТИ: Музыкальный отдел

Джек Фэйн – главный автор текстов песен в студии Джоуи Дрю. Он пишет слова ко всем песням в наших мультиках. Джек подчиняется Сэмми Лоуренсу. Чаще всего его можно заметить неподалеку от звукозаписывающей студии. Его легко узнать – он всегда носит шляпу-котелок.

Добро пожаловать в музыкальный отдел!

СТУЛЬЯ ДЛЯ ОРКЕСТРА: Звукозаписывающая студия снабжена пюпитрами, а также новейшими стульями из твердой древесины для того, чтобы музыкантам было удобно сидеть. Микрофоны, свисающие с потолка, ловят каждый звук – от нежной трели флейты до мягких, четких пиццикато контрабаса.

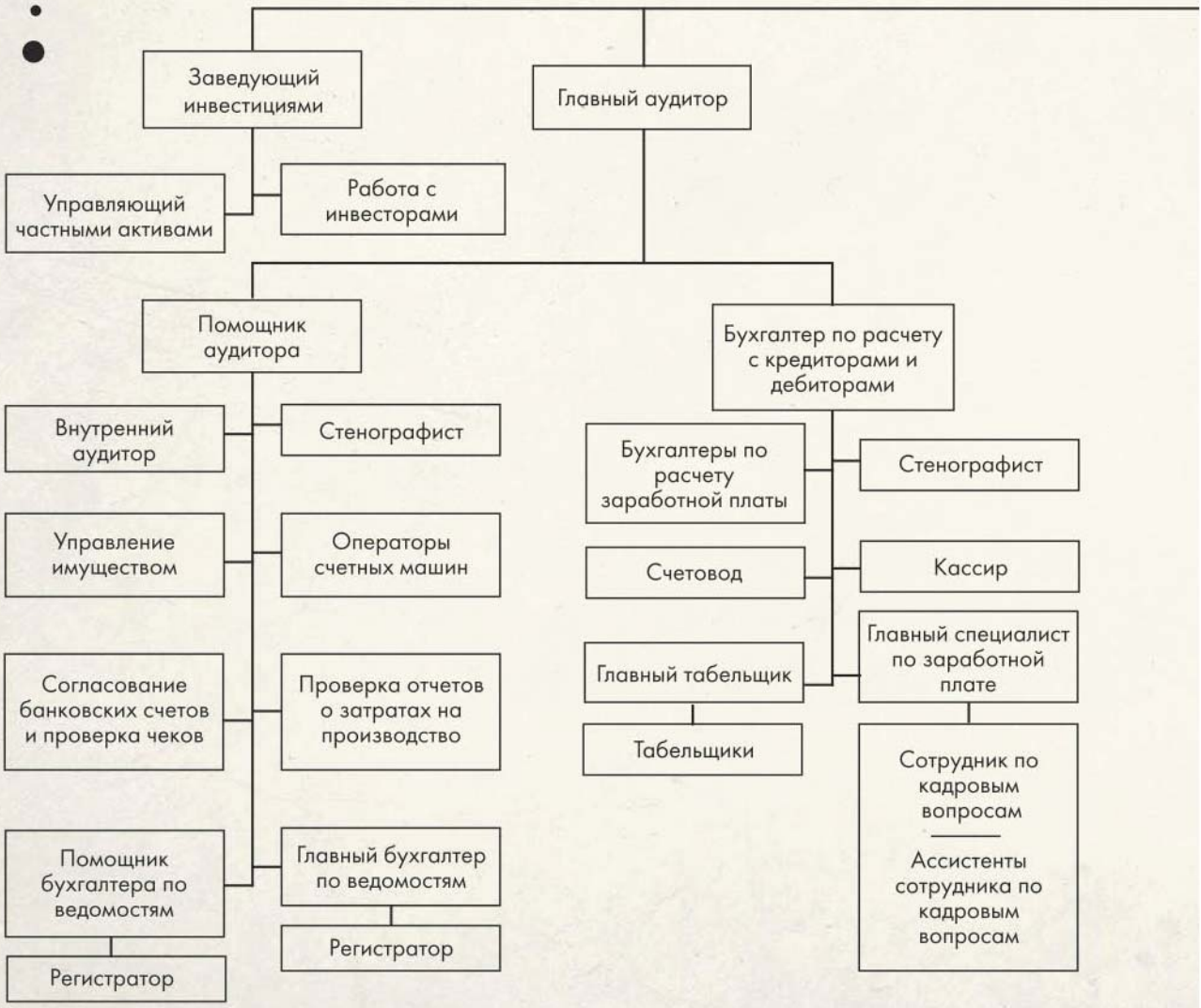
СКЛАД: Здесь сотрудники музыкального отдела хранят большие музыкальные инструменты, например, контрабасы и барабаны.

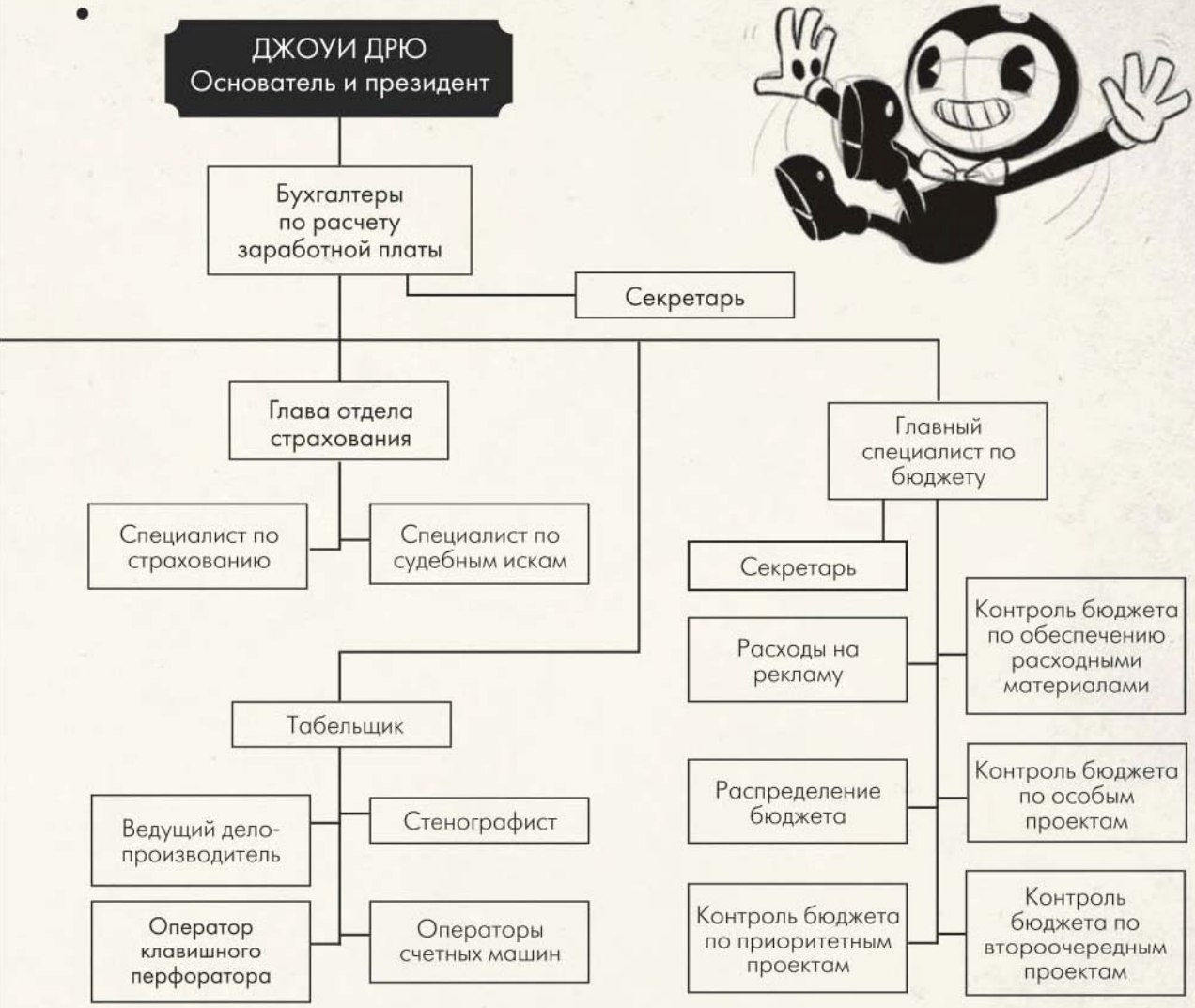
На Уровне 3 располагается музыкальный отдел, где наши мультфильмы обретают свой голос. Вот одна из наших обновленных звукозаписывающих студий, в которой находятся кабинки звукозаписи для оркестра и актеров озвучивания. Здесь эксперты в области озвучивания встречаются с гениальными музыкантами и совместными усилиями создают прекрасную симфонию, идеально соответствующую нашей анимации.

КАБИНКА ЗВУКОЗАПИСИ: Эта кабинка звукозаписи предназначена для актеров озвучивания. Здесь актрисы – например, Сьюзи Кэмпбелл – дарят свой голос говорящим цыплятам и танцующим стульям из наших мультфильмов. Надпись «ИДЕТ ЗАПИСЬ» над входом (так же как и надпись, которую можно увидеть на входе в саму студию звукозаписи) сообщает, что в кабинке включен микрофон.

КАБИНКА ПРОЖЕКТОРИСТА: Из кабинки прожекториста видно всю студию звукозаписи. Здесь наш прожекторист мистер Полк управляет проектором, чтобы помочь дирижеру, специалистам по звуковым эффектам и актерам озвучивания синхронизовать свою работу с анимацией.

СТРУКТУРА БУХГАЛТЕРИИ И ОТДЕЛА ФИНАНСОВ





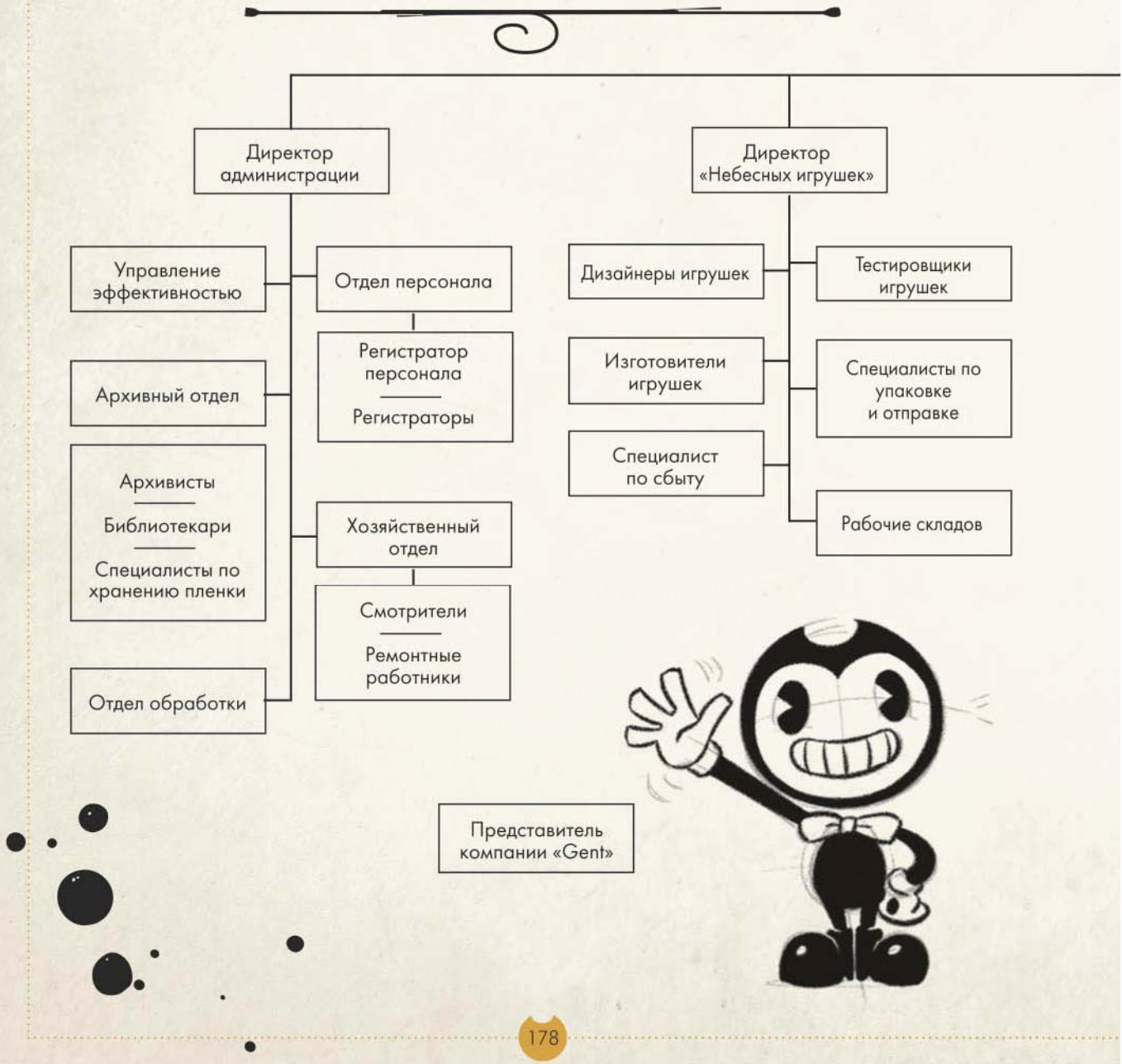
Грант Коєн

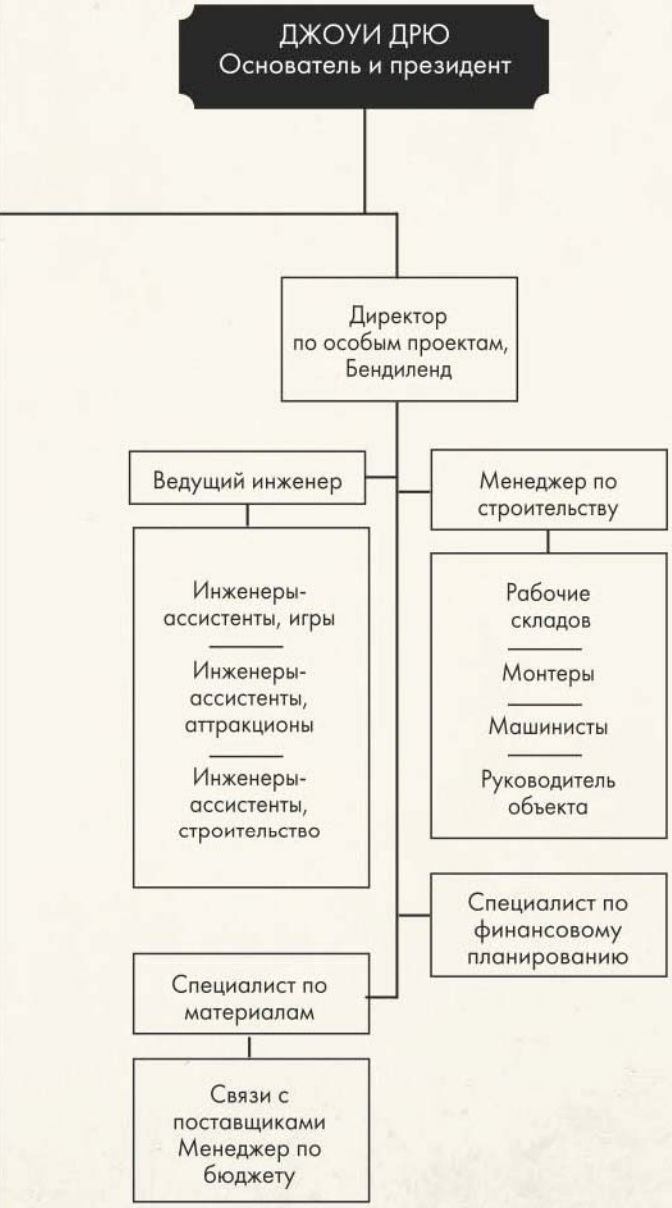
РУКОВОДИТЕЛЬ БУХГАЛТЕРИИ И ОТДЕЛА ФИНАНСОВ

ГДЕ ЕГО НАЙТИ: Кабинеты бухгалтерии и отдела финансов, Уровень S.

Хотя Гранта сложно назвать творческим мечтателем, он все-таки мечтает... о цифрах. Как руководитель бухгалтерии и отдела финансов, Грант способен сбалансировать затраты и доходы компании, следя за тем, чтобы она оставалась на плаву. Он отчитывается непосредственно перед Джоуи Дрю.

СТРУКТУРА АДМИНИСТРАЦИИ И ОТДЕЛА ОСОБЫХ ПРОЕКТОВ





Шон Флинн

ИЗГОТОВИТЕЛЬ ИГРУШЕК

ГДЕ ЕГО НАЙТИ: Комната «Небесных игрушек»

Шон Флинн – изготовитель игрушек в дочерней компании нашей студии «Небесные игрушки». Используя наше оборудование, он создает игрушки бренда Джоуи Дрю – Бенди и других персонажей.

Лейси Бентон

ИНЖЕНЕР, ОСОБЫЕ ПРОЕКТЫ, БЕНДИЛЕНД

ГДЕ ЕЕ НАЙТИ: Разработка и дизайн Бендиленда

Лейси работает вместе с директором особых проектов Берти Пидмонтом, помогая ему воплотить мечту о Бендиленде в жизнь.

Уолли Френкс

УБОРЩИК

ГДЕ ЕГО НАЙТИ: Он может быть где угодно в пределах студии

Уолли – уборщик, представляющий наш хозяйственный отдел. Он наводит порядок в студии. К тому же в последнее время к его обязанностям добавилось устранение неполадок в аппаратах компании «Gent».

Томас Коннор

ПРЕДАСТАВИТЕЛЬ КОМПАНИИ «Gent»

ГДЕ ЕГО НАЙТИ: Он может быть где угодно в пределах студии

Томас Коннор является представителем компании «Gent», которая изготовила большую часть труб и новой техники в нашей студии. Его часто можно увидеть шагающим по студии: он следит, чтобы канализация работала как надо. Хотя, строго говоря, Томас не является сотрудником студии, он стал частью нашей семьи!

Добро пожаловать в административный отдел!

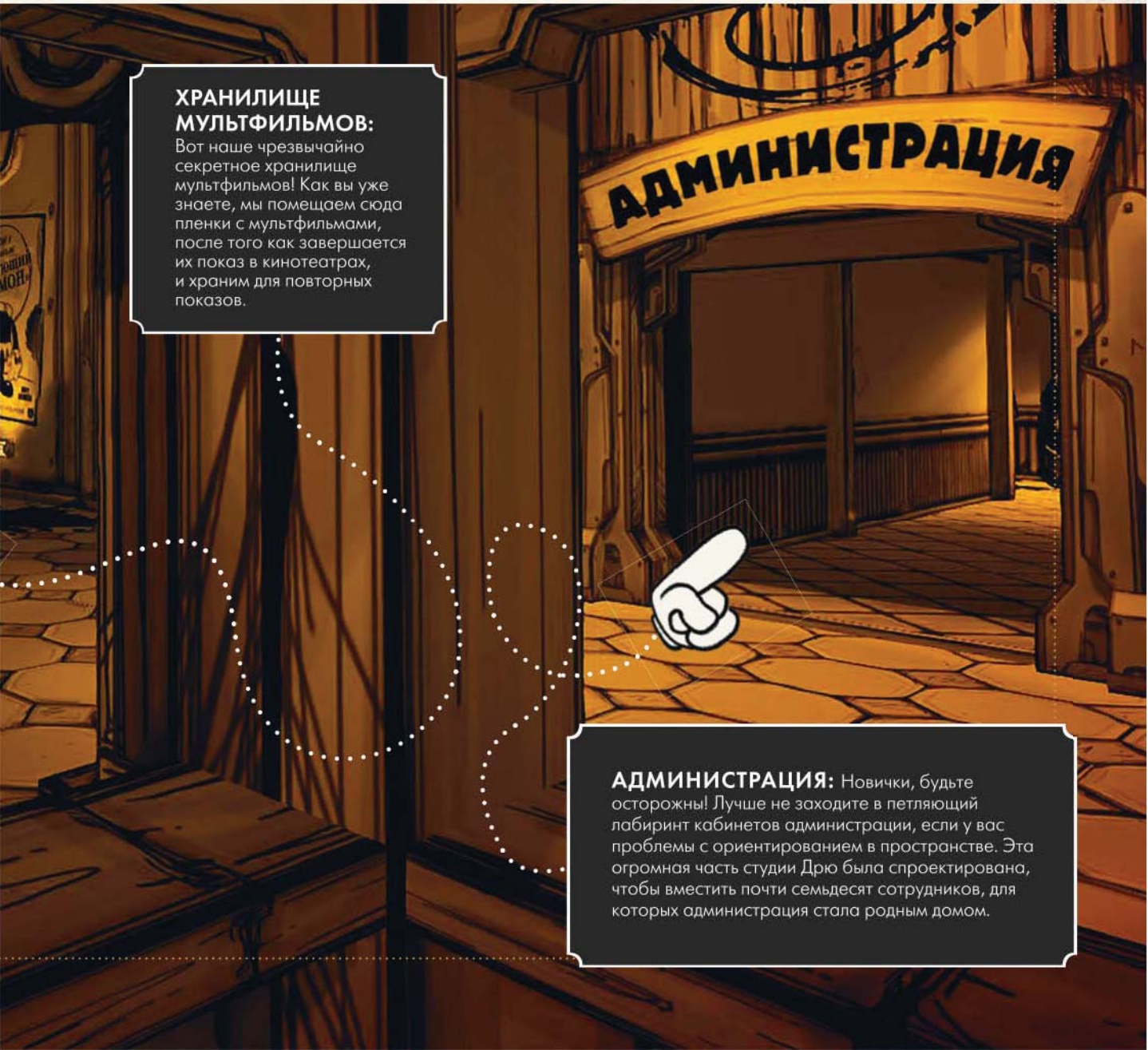
ОФИС «GENT»: У представителя компании «Gent» Томаса Коннора есть рабочий кабинет в нашей студии – для удобства. Компания «Gent» – наш долгосрочный партнер, и ее сотрудник незамедлительно реагирует, если требуется его содействие в ремонтных работах или разработке новых проектов.

ДИВАНЫ В ПРИЕМНОЙ:

Наша приемная предназначена для тех, кто пришел в администрацию по делу. Устройтесь на одном из наших удобных диванчиков и просмотрите документацию, ваше деловое предложение или презентацию, пока ждете своих коллег.

Если у вас есть дело к администрации, пройдите к стойке, и наши секретари назначат вам встречу.

Первым местом в студии Джоуи Дрю, где вы побываете, наверняка станет администрация. Этот лабиринт коридоров и кабинетов – родной дом для тех, кто работает с бумагами и тем самым с каждым днем подталкивает нашу компанию вперед. Вы можете поблагодарить их за то, что они подготовили документы о вашем приеме на работу, а в будущем будут два раза в месяц выдавать вам зарплату, оценивать ваши результаты за год и делать многое другое! Возможно, администрация не самая интересная часть нашей студии, но она является незаменимым винтиком в машине компании, без которого она не смогла бы нестись вперед.



ХРАНИЛИЩЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ: Вот наше чрезвычайно секретное хранилище мультфильмов! Как вы уже знаете, мы помещаем сюда пленки с мультфильмами, после того как завершается их показ в кинотеатрах, и храним для повторных показов.

АДМИНИСТРАЦИЯ: Новички, будьте осторожны! Лучше не заходите в петляющий лабиринт кабинетов администрации, если у вас проблемы с ориентированием в пространстве. Эта огромная часть студии Дрю была спроектирована, чтобы вместить почти семьдесят сотрудников, для которых администрация стала родным домом.

Чего мы от вас ожидаем

Нам очень не хочется упоминать угрожающие слова «правила и регламент», но, с другой стороны, мы хотим убедиться, что вы знаете, чего мы ожидаем от вас и вашей работы на нашу чудесную компанию.

В студию Джоуи Дрю берут только самых лучших, и это все, чего мы от вас ждем – самого лучшего. Рабочий день начинается в 8 утра и заканчивается в 5 вечера, но часто приходится работать сверхурочно, чтобы уложиться в наши жесткие сроки. В те месяцы, на которые приходится пик производства, вам придется оставаться после окончания рабочего дня и приходить в студию на выходных. Напоминаем: если вы сотрудник анимационного или музыкального отдела или занимаетесь особыми проектами, вы получаете строго установленную зарплату и поэтому не можете рассчитывать на сверхурочные. Вы можете избежать неоплачиваемой работы, если будете завершать проекты на высочайшем уровне и в срок.

Помните: мистер Дрю все слышит и видит! Опоздания, разговоры по телефону по личным вопросам, слишком долгие обеденные перерывы и неформальное общение на рабочем месте не останутся незамеченными и могут повлечь за собой дисциплинарное взыскание.

В нашей компании нет особого дресс-кода, так как мы стремимся создать атмосферу, располагающую к творчеству, но, пожалуйста, учтите, что деловая форма одежды может потребоваться для собраний. Мы просим вас обратиться к вашему непосредственному начальнику, если вы не уверены, что надеть на то или иное мероприятие.

Мистер Дрю построил эту студию не только благодаря целеустремленности и воображению, но и благодаря сотрудничеству и дружбе. Недовольство, пессимизм и сплетни отвлекают нас от нашей святой миссии – приносить радость детям всего мира. Если такое отношение к работе станет для вас обычным делом, вас ждет увольнение, так что убедительно просим вас чаще улыбаться!

Ваш первый день в студии

Утром вашего первого рабочего дня, пожалуйста, сразу же отправляйтесь в администрацию, чтобы оформить все документы. Вы проведете первую половину дня путешествуя по лабиринту кабинетов администрации, так как мы должны занести ваше имя в многочисленные учетные системы.

Первая остановка: регистрация! Наш регистратор персонала заберет у вас пакет 12А. Как вам известно, в этом пакете содержится информация о вашей должности и зарплате, ваши контакты и история рабочей деятельности. С этого пакета начнется ваша учетная запись в нашей компании, к которой впоследствии будут добавлены информация с оценкой вашей эффективности, записи о вознаграждениях, повышениях и (хотя мы надеемся, что этого не произойдет) о любых дисциплинарных взысканиях, наложенных на вас. На этом

этапе Вам также выдадут собственный идентификационный значок, который необходимо показывать каждый день на рецепции, входя в студию и выходя из нее.

Следующая остановка: отдел зарплаты! Не забудьте принести пакет 524B, чтобы сотрудник отдела мог обработать информацию о вас и завести учетную запись. Кроме того, здесь вы познакомитесь с главным специалистом по заработной плате. Как вы можете догадаться, он отвечает за то, чтобы вы вовремя получали свои чеки. День зарплаты – пятница, раз в две недели. Главный специалист по заработной плате лично приходит в каждый отдел и вручает вам чек в руки. Если вы пропустите его визит, вам придется отправиться за своим чеком в администрацию. Получать чеки можно только лично – специалисту по заработной плате запрещено оставлять их на рабочих столах сотрудников.

И последнее: знакомство с местом работы. Вас отведут в архивы, расположенные на Уровне S, и коротко ознакомят вас с историей студии Джоуи Дрю и нашими многочисленными достижениями. Если вам повезет, мистер Дрю лично зайдет поздороваться с вами!

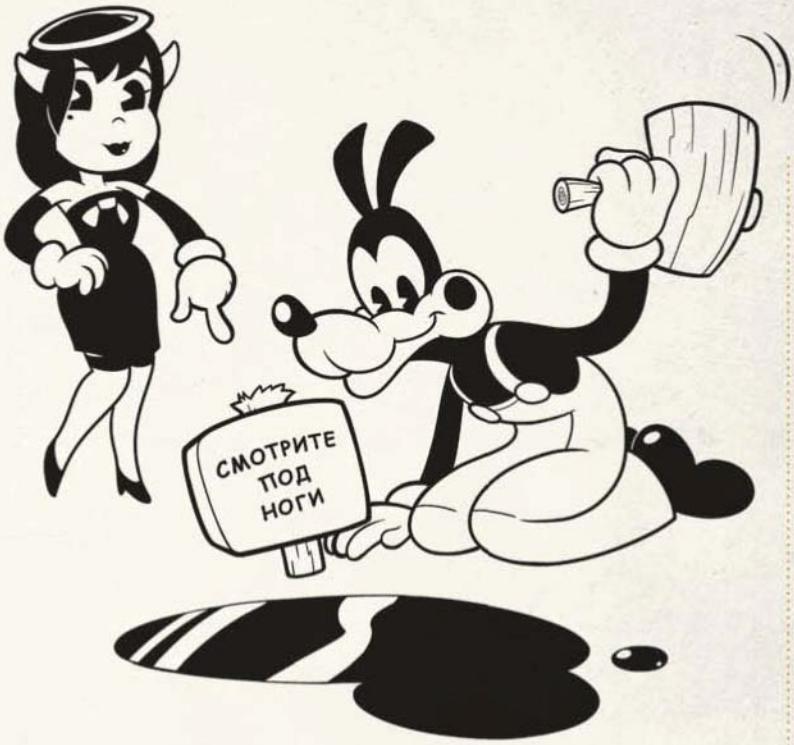
После этого вас отведут в ваш отдел и познакомят с вашим начальником. Уделите минутку тому, чтобы поздороваться с новыми коллегами, которые с радостью примут вас в свою дружную семью. А теперь – за работу!

Здоровье и охрана труда

Съели испорченный бекон? Чувствуете тошноту? Заразились... Мы предпочитаем не знать, чем именно. Не беспокойтесь, ваш наниматель нашел решение. Студия Джоуи Дрю с гордостью предлагает вам полный пакет медицинских услуг, а именно: вы можете бесплатно получить консультацию в медпункте студии, оснащенном по последнему слову техники. Заболевшим сотрудникам не нужно сидеть дома – просто зайдите в медпункт по пути к своему рабочему месту. Там вам окажут помощь и предложат одно из множества лекарственных средств, чтобы вы почувствовали себя лучше и незамедлительно вернулись на работу – для этого вам не понадобятся всякие там больничные! Высококвалифицированные медики дежурят в студии по несколько дней в месяц, и вы можете проконсультироваться у них по поводу вашей проблемы.

В том маловероятном случае, если вам все-таки придется отпрашиваться с работы, вы должны подать заявление в администрацию, чтобы вам предоставили оплачиваемый больничный.

Там вам необходимо забрать пакеты 259B, 1027A, 40L и 732D. Заполните эти бланки в трех экземплярах и принесите в отдел администрации вместе с подробным письмом от вашего врача в течение двух дней отсутствия. Если их одобрят, вы получите зарплату со следующим чеком.



Кроме того, мы хотели бы убедиться, что вы делаете все, что можете, чтобы обезопасить себя на рабочем месте. Держитесь за перила, поднимаясь и спускаясь по лестницам, следуйте инструкциям по обращению с оборудованием и сообщайте о нарушениях норм безопасности нашему уборщику Уолли Фрэнксу. Если с вами произойдет несчастный случай на рабочем месте, пожалуйста, составьте доклад и отнесите его в администрацию в течение двадцати четырех часов. После этого вам предоставят медицинскую помощь и необходимый больничный.

Мы знаем, что больше всего на свете вы любите свою работу в нашей студии. Большое количество отгулов не пойдет на пользу ни вам, ни вашим коллегам, которым придется вовремя закончить за вас все дела. По этой причине нашим сотрудником полагается пять дней оплачиваемых отгулов в год. Если вы превысите это число – из-за болезни или по другой причине, – вас ждет немедленное увольнение.

Праздники и отпуск

Мечты не сбываются случайным образом. Их воплощают в жизнь просвещенные, счастливые сотрудники!

Поэтому мы рады предложить вам выходные на следующие праздничные дни: Новый год, День поминовения павших, День независимости, День труда, День благодарения, Рождество. Конечно, вы должны прийти на работу накануне праздника и на следующий день по обычному графику.

В некоторых анимационных студиях, которые мы не будем называть, сотрудникам дают оплачиваемый отпуск. Хотя это звучит мило и славно, мы не можем не задаться вопросом: зачем кому бы то ни было, Бенди их побери, брать отпуск, если они любят свою работу?

Когда вы докажете свою верность нашей компании, проработав в ней пять лет, студия Джоуи Дрю с радостью предоставит вам пять дней неоплачиваемого отпуска. Мы надеемся, что за это время вы успеете свозить семью в целебное, заслуженное путешествие в наш парк аттракционов Бендиленд – как только его строительство окончится. Кроме того, мы рассчитываем, что отдых поможет вам еще сильнее ценить свою работу и напомнит вам о счастье, которое вы испытываете после напряженного рабочего дня.

А пока вы еще не завоевали доверие компании, взгляните на наши чудесные идеи «выходных в студии». Если вы поймаете себя на том, что мечтаете о дальних берегах, рассмотрите один из этих практичных вариантов:

- Когда вам хочется на Бора Бора... Нарисуйте пляж и повесьте свой рисунок рядом с рабочим столом. Мы создали «Танцующего демона» во многом благодаря вдохновению, которым заразили нас аниматоры, мечтавшие о Гавайях!
- Когда вам хочется в Мексику... Попросите мистера Фрэнкса рассказать вам, как однажды он думал, что съел вкусные чуррос, а это оказались... Пусть он сам вам об этом поведает.
- Когда вам хочется в Париж...На настоящий момент рекорд студии по самой высокой башне, построенной из банок из-под супа с беконом, принадлежит Джоуи Дрю. Сможете ли вы побить его? Старайтесь как можете, а потом не забудьте положить все банки в специальную корзину – деньги от переработки пойдут на нужды фронта.
- Когда вам хочется в Майами... Разве Флорида не находится ниже уровня моря? Вы можете оказаться в той же ситуации – только что прорвало один из вентилей в канализационной шахте номер 9! (Это корпоративный юмор. Не следуйте этому совету – это опасно и отвлечет вас от работы.)

Вознаграждение сотрудников

Работая в студии Джоуи Дрю, вы можете получить множество дополнительных поощрений. Взгляните на список ниже, чтобы узнать, что наша компания может вам предложить!

РАБОТНИК МЕСЯЦА

Новая инициатива, которую мы собираемся внедрить в ближайшее время, – работник месяца. Условия очень просты. Джоуи Дрю был первым сотрудником студии, поэтому он станет первым работником месяца. Если кто-то будет работать лучше него, этому человеку вручат титул «Работник месяца». Пока что никому не удавалось превзойти Джоуи... но, возможно, это удастся сделать вам!

БЕСПЛАТНАЯ ТУАЛЕТНАЯ БУМАГА

Беспокоитесь, что вам придется приносить в студию собственную туалетную бумагу? Не стоит! В туалетах студии Джоуи Дрю вы можете найти столько туалетной бумаги, сколько захочется вашему сердечку! А еще, она двухслойная. Вот это да! Только используйте ее поменьше – мистеру Фрэнксу и так хватает работы.

ПРАЗДНИЧНЫЕ БОНУСЫ

Праздники – это время побыть с семьей... а когда вы здесь, вы являетесь членом семьи Джоуи. Чтобы отблагодарить всех вас за усердную работу, мы рады вознаградить наших сотрудников, предоставив им возможность заработать дополнительные деньги – выйти на работу на Рождество. К тому же, вы сможете отпраздновать этот день с теми, кого любите больше всего на свете, – Бенди, Волком Борисом и Ангелом Алисой!

ПРАЗДНИЧНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ

Помимо вечеринки в честь Хэллоуина (где вас ждут страшные истории, глазированный бекон и конкурс на лучший костюм), в нашем календаре есть еще множество праздников. Мы отмечаем день рождения Бенди (день, когда он был создан – это повод подать торт с темным бисквитом), день рождения Ангела Алисы (торт со светлым бисквитом), день рождения Бориса (Бекон! Ммм, соленый) и, конечно же, день рождения Джоуи Дрю (Все задерживаются на работе, чтобы пожелать Джоуи счастливого дня рождения!).

Бендиленд

В последнее время парки развлечений вошли в моду. Кажется, они повсюду! К счастью, поклонникам Бенди больше не нужно выбирать: теперь для них существует лишь один парк развлечений – Бендиленд. Эта соответствующая духу времени идея пришла Джоуи Дрю за обедом, и он взялся за ее реализацию в 1940 году при помощи знаменитого архитектора парков аттракционов Бертрама Пидмонта. Джоуи нанял его, как только замыслил свой проект, и вместе с ним заполучил его впечатляющее резюме, которое насчитывает более сорока лет проектирования подобных парков для разнообразных заказчиков.

В Бендиленде будет множество необычных и чудесных аттракционов, связанных с Бенди, например: Земля света, Большая земля, Земля тьмы и Крошечная земля.

Сотрудники студии Джоуи Дрю в скором времени смогут насладиться всеми радостями Бендиленда. Вы получите не только пожизненный бесплатный билет* (то есть он будет действовать, пока вы работаете в нашей компании, но мы уверены, что вы останетесь здесь на всю жизнь!), но и четыре бесплатных пропуска, если вдруг вы общаетесь с людьми, которые не являются вашими коллегами. Также у вас будет скидка сорок процентов на любые покупки.**

Следующие несколько месяцев мы будем с радостью делиться с вами новостями о Бендиленде.

*Дни, в которые бесплатный билет для сотрудников недействителен: первый день нового года, День сурка, Марди Гра, Пепельная среда, День святого Валентина, Китайский новый год, Пурим, Холи, День святого Патрика, Великая пятница, Пасха, Светлый понедельник, Песах, День уплаты налогов, Синко де Майо, День матери, Рамадан, День поминовения, День американского флага, День отца, Ид-аль-Фитр, День независимости, День труда, Рош-ха-Шана, Йом-Киппур, Суккот, День Колумба, Наваратри, Хэллоуин, День всех святых, День ветеранов, Канун дня благодарения, День благодарения, праздничные выходные на день благодарения и весь декабрь. Также билет недействителен в рабочее время и на пике туристического сезона.

**

Скидка сотрудника действует только один раз. Она не распространяется на покупку игрушек, еды, одежды, постельного белья, чуррос, которые используются не для еды – эм, спросите мистера Фрэнкса, для чего еще их можно использовать, – а также книг, канцтоваров, предметов для холодной погоды, предметов для жаркой погоды, напитков, украшений, супа с беконом и брелоков.

КАК СДЕЛАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ ЖИВЫМИ

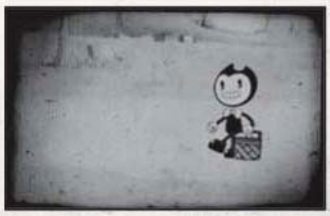
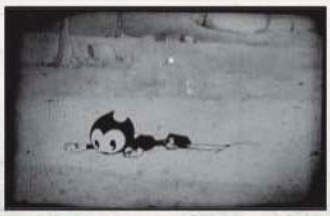
Кто угодно может взять карандаш и нарисовать мультяшного персонажа. Абсолютно кто угодно! Но лишь некоторым – тем, у кого есть мечты, – удается сделать своего персонажа... живым. Если вы хотите дать своим персонажам жизнь, вам нужно не только снимать людей, выполняющих необходимые действия, а затем рисовать мультфильмы по получившимся кадрам, чтобы воссоздать реалистичные движения. Для этого нужно дать карандашу дышать, передать бразды правления вашим созданиям, чтобы они сами писали свои истории. Мы преданы нашим персонажам и искренне хотим запечатлеть их рассказы. Именно по этой причине студия Джоуи Дрю и существует. По этой причине, и еще благодаря мечтам. Мечтам, мечтам и еще раз мечтам. Мы надеемся, вам понравятся заключительные страницы нашего руководства, взятые из знаменитой книги Джоуи Дрю «Иллюзия жизни», которая сочетает в себе его личные мемуары и настоящий путеводитель по миру анимации.

Семь правил анимации Джоуи Дрю

Если говорить по существу, вы должны следовать семи правилам анимации – или умереть. Аниматоры, которые работают по этим принципам, способны добиться того, что мы, сведущие в данной сфере, называем «иллюзией жизни» – иными словами, ощущения, что ваши персонажи живут в реальном мире, дышат, а также имеют собственные надежды, мечты и желания.

Аниматоры, успешно воплотившие иллюзию жизни, являются мастерами наивысшего уровня. Мало кому удается взломать этот тайный код. К вашему счастью, я, знаменитый на весь мир, легендарный аниматор Джоуи Дрю, собираюсь провести вас по этим бушующим водам. Если коротко, то вот эти семь правил.

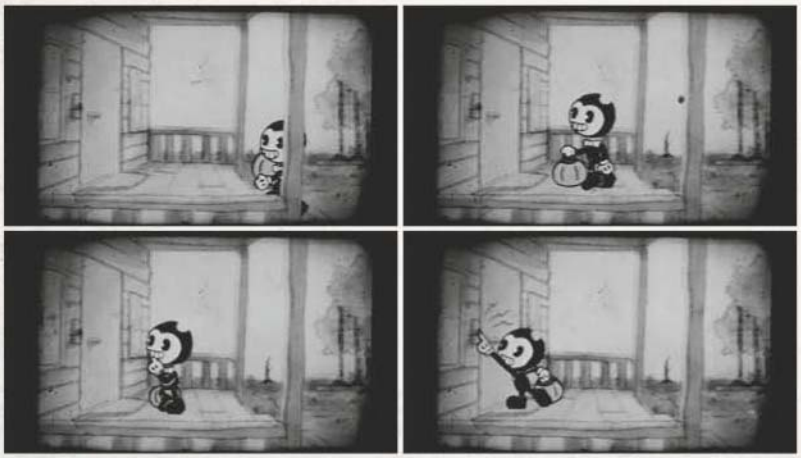
1. Ваши персонажи должны быть текучими.
2. Ваши персонажи должны (большую часть времени) подчиняться законам физики.
3. Ваши персонажи должны контролировать камеру.
4. Ваши персонажи должны знать о своем окружении.
6. Ваши персонажи должны быть разнообразными.
7. Ваши персонажи должны преследовать зрителей.

Правило №1: Ваши персонажи должны быть текучими

Представьте ведро с водой. Когда вы несете его из одной точки в другую, остается ли вода неподвижной? Конечно, нет! Она плещется, переливается через край и идет кругами каждый раз, когда вы делаете движение. Живые тела на большой процент состоят из жидкостей, так что ваши персонажи должны обладать определенным уровнем текучести.

Взглянем, например, на мультипликационного персонажа Бенди. Он, конечно, не жидкость, но его тело пружинит с каждым шагом, а уголки губ слегка опускаются перед тем, как растянуться в знаменитой улыбке. Обратите внимание на колебания, которые совершает ваше тело, когда вы падаете на бок или хлопаете в ладоши – благодаря таким крошечным деталям вы можете серьезно продвинуться вперед в попытках понять, как работает реалистичное движение.



Когда я только начинал заниматься анимацией, мало кто знал, как правильно перевести текучие обыденные движения на экран. Подражая плескающейся, разливающейся воде, я сделал первый шаг к созданию реалистичных персонажей.

Правило №2: Ваши персонажи должны (большую часть времени) подчиняться законам физики.

Если вы похожи на меня, то наверняка засыпали на уроках физики в выпускном классе, стоило мистеру Джанко приступить к объяснению математических расчетов. Но, увы, физика – и физические законы – невероятно важны в анимации.

Возьмем, к примеру, первый закон Ньютона. Неподвижный объект остается неподвижным, а движущийся продолжает движение, если на данные объекты не действует внешняя сила. А теперь вспомните сцену жонглирования из классического мультика про Бенди «Кошмарный цирк»:

- Бенди опускает глаза на мяч, на котором он скачет, и теряет равновесие.
- Бенди бросает последний факел и падает с мяча.
- Бенди приземляется на спину.
- По инерции он делает сальто и садится на заднюю точку.
- По инерции он еще раз подскакивает после падения.

Бенди – это движущийся объект, несущийся по залу на большой скорости, пока он сам для себя не становится внешней силой: он оступается, а дальше в дело вступает гравитация. Теряя равновесие, он не просто падает на землю. Инерция от его движений вперед и назад должна как-то проявить себя.

В анимации допускаются и даже приветствуются преувеличения, если основная часть мультика выглядит реалистично. Например, сальто Бенди является преувеличением, но то, как он слегка подскакивает по приземлении, создает иллюзию, что у Бенди действительно хватило инерции, чтобы не только сделать сальто, но и еще слегка отпружинить. Если вы проследите, чтобы подобные движения подчинялись законам физики, ваш персонаж перестанет быть фантастикой и станет реальностью.

ВАЖНЫЙ СОВЕТ: уделяйте внимание весу предметов, которые рисуете. Перышко падает совсем не так, как кувалда, книга или пирог.

Правило №3: Ваши персонажи должны контролировать камеру

В нашем мире нет ничего скучнее и вместе с тем увлекательнее жизни. Она наполнена яркими моментами – такими, как сцены погони... а еще пустыми минутами скуки, например, ожиданием такси.

Если аниматор чересчур сосредоточен на том, чтобы подражать реальной жизни, он пытается включить в свой мультик бытовые моменты: вот персонаж ищет в кладовке, что бы съесть, решает взять банку гороха, открывает ее и понимает, что горох уже испортился, а потом возвращается в кладовку, чтобы найти что-нибудь еще. Это описание даже читать скучно, так? Никто не захочет смотреть такое на киноэкране.

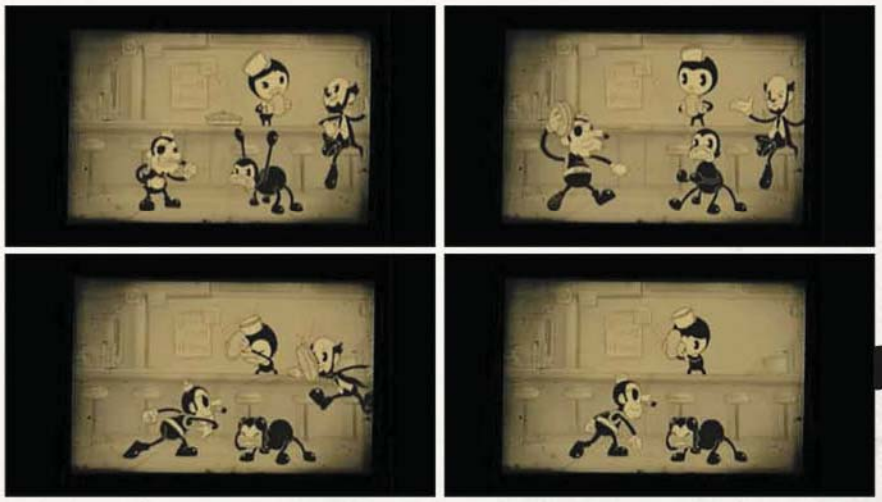
Хорошо продуманные персонажи должны контролировать камеру. Этим я хочу сказать, что они должны постоянно действовать и соблюдать баланс между интересным и скучным, чтобы стать реальными. Это не значит, что ваши герои должны постоянно сражаться со злодеями и носиться по всему городу – долго наблюдать за таким действием утомительно.

Возьмем в качестве примера мультик «Суп с беконом для Бенди». Этот мультфильм посвящен голодному Бенди, который пытается найти, что бы поесть. Когда в конце мультика он все-таки удовлетворяет это желание, наши аниматоры иллюстрируют каждое его действие: как он трясет банку, открывает крышку и наконец берет ложку в рот. Все дело в том, они контролировали камеру, опуская лишние и концентрируясь на приятных моментах развязки.

Правило №4: Ваши персонажи должны знать о своем окружении

В «Банде мясников» нам нужно было управляться с большим количеством персонажей. Раньше мы следили только за Бенди и Борисом, но с появлением Банды количество персонажей, которых нам приходилось анимировать, мгновенно удвоилось. Тем не менее каким скучным был бы этот мультик, если бы в каждом кадре мы прорисовывали только одного героя и никто из них не реагировал на то, что происходит вокруг?

Когда Бенди готовится бросить пирог, вы видите, что каждый из персонажей знает о своем окружении. Бенди наклоняет поднос, Эдгар широко улыбается и приседает, чтобы уклониться от броска, а Чарли немного подается вперед, когда понимает, что пирог сейчас полетит прямо в него, как будто не может поверить своим глазам. Эти персонажи прекрасно понимают, что происходит вокруг них, даже Барли, который все это и начал, заметив пирог на прилавке и потянувшись за ним. Ваши герои должны действовать с таким же уровнем осознания своего окружения и быть настолько же глубокими.



Кто бы мог подумать, что аниматору нужно настолько тщательно подходить к такой простой мелочи, как к сцене с пирогом, летящим в лицо.

Правило №5: Ваши персонажи должны быть пунктуальными

Под этим я имею в виду, что в ваших мультиках все должно происходить вовремя – события должны случаться в правильном порядке и усиливать потенциал истории.

Давайте разберем самый простой пример. Прежде чем нагнуться за морковкой, Бенди сгибает колени, а потом встает на цыпочки, чтобы воткнуть ее в снеговика. Наконец он склоняет голову на бок, и становится понятно: он хочет убедиться, что все сделал правильно. Так зритель может проследить за каждым действием в этой сцене и лучше понять, что происходит.

Помимо правильной последовательности действий, вы должны следить за тем, чтобы то или иное событие происходило именно тогда, когда это усилит потенциал истории, каким бы он ни был: комедийным, трагичным или интригующим.

Как только Бенди доделывает снеговика, появляется солнце, и снеговик тает. До этого момента Бенди был центральным персонажем мультфильма, так что зрители, разумеется, следят за ним от начала и до конца. Они наверняка уже забыли о Волке Борисе, который выронил морковку.

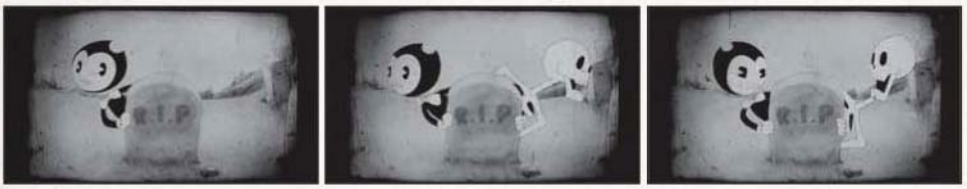
В последний момент Волк Борис спасает положение, появляясь как раз вовремя, чтобы произвести комический эффект. Как только события в мультике начали принимать внезапный печальный оборот, волк появляется, чтобы развеять грусть – он подбирает морковку и начинает ее жевать – типичный Борис!

Правило №6: Ваши персонажи должны быть разнообразными

Делая раскадровку мультфильма, вы должны следить, чтобы кадры были разнообразными. Конечно, существует стандартный кадр, лежащий в основе мультипликационной индустрии: он содержит только необходимых вам персонажей на минимальном фоне. Такие кадры хороши для отображения последовательности событий, но иногда, показав крупный план, вы можете помочь зрителю сосредоточиться на эмоциях героя, а дав общий план, можете продемонстрировать, каким маленьким и незначительным кажется ваш персонаж на фоне своего окружения.

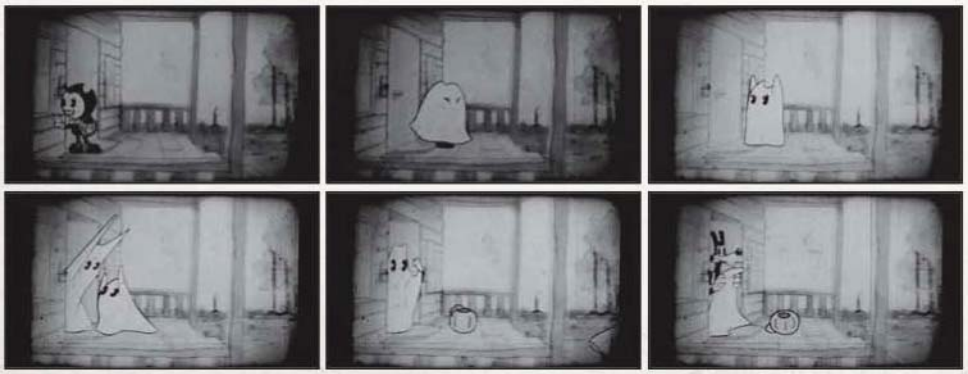
Мы делали много разнообразных кадров в нашей знаменитой картине «Пикник на могиле». Вероятно, самый знаменитый момент из этого мультика – широкий кадр с Бенди, где он контрастирует с неясной фигурой за счет постановки и масштаба. Используя интересные кадры – такие, как этот, – вы сможете добавить своей работе новые оттенки и эмоциональную глубину.

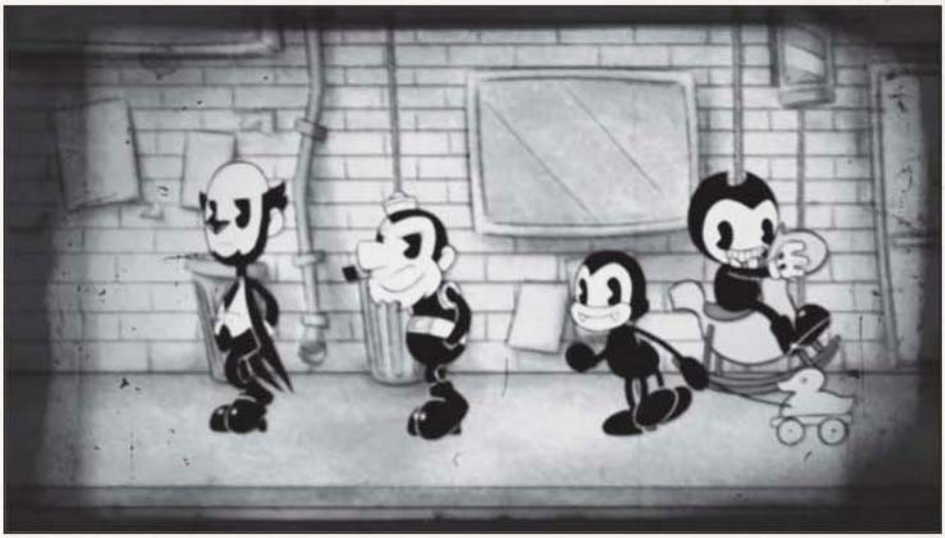
Правило №7: Ваши персонажи должны преследовать зрителей



Ха-ха! Это шутка – но не совсем. Полнокровные, запоминающиеся мультфильмы и персонажи – совершенно другой вид анимации по сравнению с заурядной нарисованной кошкой. Как сделать так, чтобы герои не выходили из головы зрителя еще долгое время после того, как мультфильм закончится? Это вопрос на миллион долларов...

Вот один из способов. Вы можете добавлять маленькие странности всем персонажам, которых рисуете. Пусть у главного героя будет неправильный прикус или какое-нибудь нервное движение – например, он может прикасаться к своему уху, когда с кем-то разговаривает. Осмотритесь – какие особенности окружающих людей вы могли бы перенести на бумагу? Возможно, вы посчитаете подобные детали напрасной тратой времени, но именно благодаря им персонажи кажутся реалистичными и вызывают в зрителях желание сопереживать.





Кроме того, обращайте внимание не только на самих персонажей, но и на их одежду, дома и вещи. Каждый хороший актер пользуется условиями, в которых он оказался, и декорациями, которые его окружают. Подумайте, что вы можете добавить к персонажу, чтобы лучше его раскрыть. Его дом завален мусором? Что лежит у него в холодильнике? На нем одежда с иголочки или старые, заношенные вещи?

Если вы сосредоточитесь не только на действиях, но и на деталях, придающих персонажам цельность, ваши герои наверняка будут преследовать зрителей еще не один год.

Как анимировать Бенди

Бенди – самый любимый персонаж в студии Джоуи Дрю. Вот почему существует строгая модель его анимации, которой должны придерживаться все наши сотрудники.

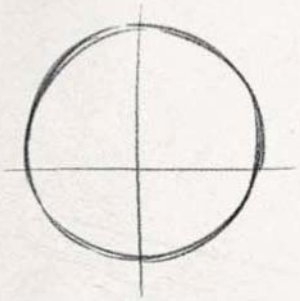


рис. 1

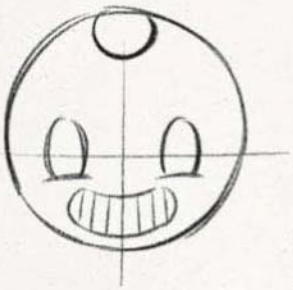


рис. 2

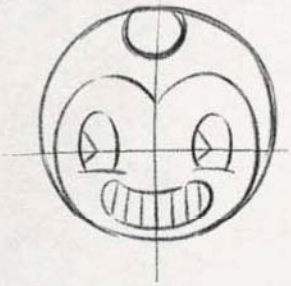


рис. 3

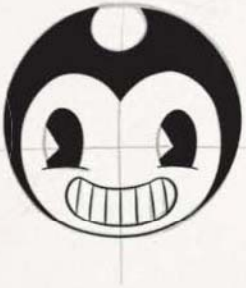


рис. 4

рис. 5

1. Начните рисовать Бенди с его самой большой и основной детали – круга. Проведите горизонтальную и вертикальную линии через центр круга.
2. Нарисуйте еще один маленький кружочек в верхней части большого круга – там будут рожки Бенди. Нарисуйте глаза по горизонтальной линии, посередине между левой/правой стороной круга и вертикальной линией. Они должны напоминать перевернутую вверх ногами букву «U», подчеркнутую снизу. Посередине между горизонтальной линией и нижней частью круга нарисуйте рот Бенди. Он похож на мармеладное драже с семью линиями, которые соответствуют восьми зубам.
3. Нарисуйте что-то вроде верхней половины сердечка вокруг лица Бенди. Добавьте маленькие треугольнички в левой части его глаз.
4. Закрасьте глаза Бенди и область вокруг его лица-сердечка.
5. Сотрите вспомогательные линии!

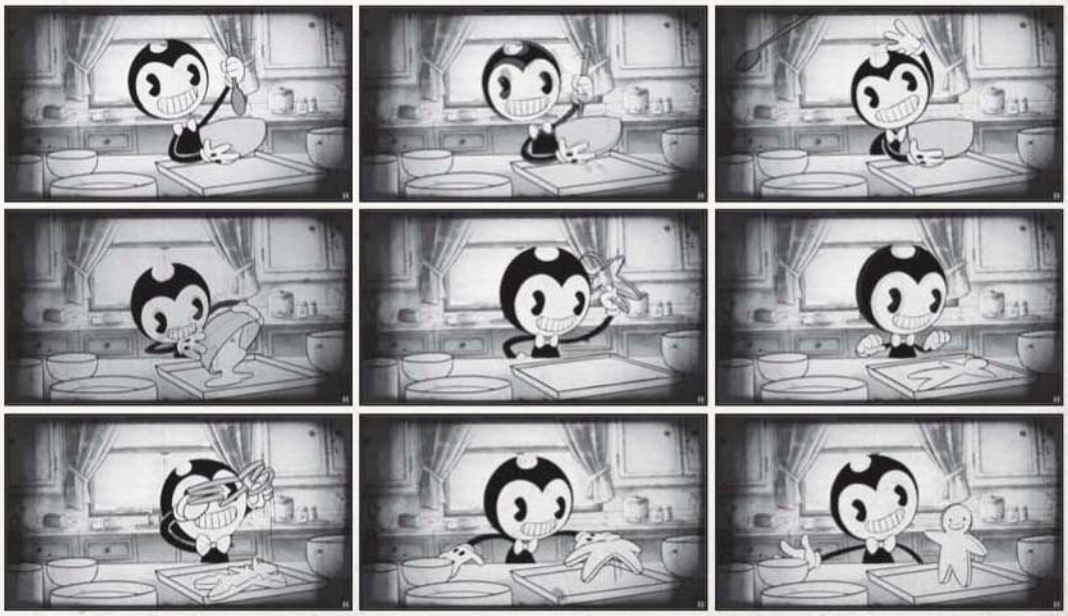
Рисуя Бенди, не забывайте про следующие особенности:

- Рожки Бенди ВСЕГДА изображаются согласно вышеприведенной инструкции, неважно с какого ракурса рисуется персонаж.
- Рожки Бенди – это его отличительная черта!
- У Бенди НЕТ хвоста. Пожалуйста, не рисуйте его с хвостом.
- Также у Бенди нет шеи. Его голова парит над его плечами.
- У Бенди нет бровей. Вместо них меняется сердцевидная форма его лица – так он выражает эмоции.

Характер Бенди

Очень важно, чтобы характер Бенди соответствовал канону. Как вы видите в наших мультиках, Бенди любит озорничать и веселиться. Он любит, когда на него обращают внимание, и ни перед чем не остановится, чтобы этого добиться. Прежде чем рисовать Бенди, пожалуйста, прочитайте наши указания и информацию в этом разделе.

Каноничный Бенди	Неканоничный Бенди
Озорной, всегда готов проказничать Злой, всегда хочет напакостить Игривый, свистит и смеется Трудолюбивый, редко отвлекается	Требует к себе внимания, всегда хочет быть в центре событий Храбрый, ничего не боится



Как анимировать Волка Бориса

Волк Борис – прекрасный спутник для Бенди, как с точки зрения характера персонажа, так и эстетически. В то время как у Бенди низкий рост, Борис довольно высок. Рисовать его немного труднее, но, если вы будете следовать следующей инструкции, вы сможете достичь мастерства.

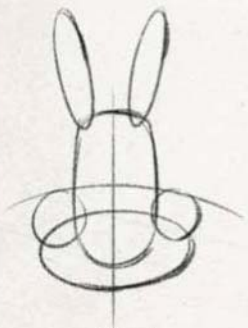


рис. 1

рис. 2

рис. 3

рис. 4

рис. 5

1. Нарисуйте вертикальную и горизонтальную вспомогательные линии. Задняя часть головы Бориса получится из большой, подчеркнутой сверху буквы U. Два длинных, тонких овала над этой «буквой» станут его ушами. Горизонтальный овал станет мордочкой, а два круга по обеим сторонам от «буквы U» образуют щеки. Верхняя часть щек должна упираться в вашу горизонтальную вспомогательную линию.
2. Добавьте кружочек, который будет носом, в том месте, где соприкасаются два самых больших элемента вашего рисунка. Подрисуйте полусердечко к задней части головы. Из двух длинных, тонких овалов по обеим сторонам от носа получатся глаза. Закончите мордочку Бориса, слегка изогнув ее снизу по направлению к центру вертикальной вспомогательной линии. Добавьте маленький полукруг под нижней челюстью.
3. Нарисуйте маленькие кружки на щеках и носу и по три точки по обе стороны мордочки. Добавьте маленькие треугольнички в левой части глаз.
4. Заштрихуйте глаза, уши и внешнюю часть головы, а так же нос и румянец на щеках.
5. Сотрите вспомогательные линии!

Анимируя Бориса, не забудьте о следующих тонкостях:

- У Бориса нет хвоста, но есть шея!
- Когда у Бориса открыта пасть, из нее виднеется четыре клыка. Когда он злится, он может оскалиться, и тогда у него в пасти видно МНОЖЕСТВО острых зубов.
- У Бориса есть веки, с помощью которых можно изобразить довольное выражение его мордочки, когда он ест.
- Как и у Бенди, у Бориса нет бровей, но его мордочка-сердечко может морщиться, чтобы выразить эмоцию.

Как анимировать Ангела Алису

Ангел Алиса – яркий маленький персонаж с нимбом, рожками, перчатками и стильным черным платьицем. Она была создана, чтобы уравновешивать проделки Бенди и дружелюбную натуру Волка Бориса. Алиса хочет, чтобы все делалось как надо, и мы знаем, что вы не разочаруете ее и научитесь рисовать ее правильно!

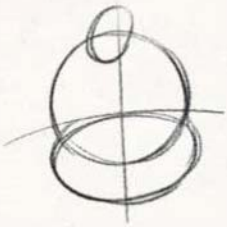


рис. 1

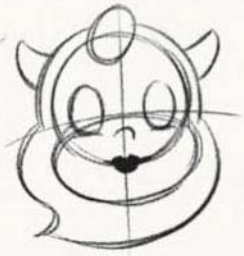


рис. 2

рис. 3

рис. 4

рис. 5

1. Начните с вертикальной и горизонтальной вспомогательных линий. Нарисуйте широкий овал по центру вертикальной линии, чтобы его верхняя часть упиралась в горизонтальную линию. Сверху нарисуйте круг, причем его нижняя треть должна оказаться ниже горизонтальной вспомогательной линии. Нарисуйте маленький, наклоненный в сторону овальчик в верхней части круга по центру.
2. Нарисуйте губы Алисы в нижней части круга по центру. Добавьте по перевернутой букве U, подчеркнутой снизу, по обеим сторонам круга, начав там, где его нижняя треть чуть-чуть выступает за горизонтальную вспомогательную линию. Дорисуйте носик на уровне нижней части глаз по центру вертикальной линии. Добавьте волосы, нарисовав полукруг, опоясывающий круг ее головы, а затем изобразите что-то вроде объемной запятой вокруг нижнего овала ее лица. Добавьте рожки слева и справа от волос.
3. Нарисуйте круг, который станет ее нимбом – он должен выглядеть так, как будто выходит из ее рожек. Уберите крошечный треугольничек из верхнего овала, изображающего ее челку, затем дорисуйте по треугольничку с левой стороны ее глаз. Теперь добавьте по маленькой ресничке от верхней трети каждого глаза. Не забудьте родинку на щечке!
4. Закрасьте глаза Алисы, а также ее губы и волосы.
5. Сотрите вспомогательные линии!

Анимируя Ангела Алису, не забудьте о следующих особенностях:

- У Алисы есть и РОЖКИ, и НИМБ. Никогда об этом не забывайте. Именно благодаря этой детали Алиса так уникальна!
- В отличие от Бенди и Бориса, у Алисы есть брови, которые можно использовать, чтобы передавать эмоции.
- Изображая лицо Алисы в профиль, рисуйте ее нос как маленький бугорочек-пуговичку.
- Алиса может менять наряд в зависимости от ситуации.

Спасибо!

Вот и все. Наше руководство подошло к концу!
Я от всей души благодарю вас за то, что прочли его
от корки до корки, – я не сомневаюсь, что именно так оно
и было. Мы рассказали о людях, с которыми вы встретитесь,
о студии, которую вам предстоит исследовать, и даже привели
несколько из моих лучших советов по поводу того, как
создать успешный мультфильм. Повезло вам!

Но я знаю, о чем вы думаете. Вы читаете о философии
нашей компании и мысленно говорите: «Ох, Джоуи!
Я на этой работе всего пару дней. Я только учусь. Как я смогу
придумать такого же прекрасного персонажа,
как Бенди?»

Я понимаю ваши чувства! Бенди – идеальный мультипликационный
персонаж, и, если честно, вам вряд ли удастся создать столь же
чудесного героя. Но студия Джоуи Дрю гордится тем, что она все время
растет. Теперь и вам предстоит пуститься в этот путь, и мы уверены:
когда придет время, вы внесете в нашу компанию нечто замечательное.

А если вдруг вы почувствуете, что запутались, помните:
МЕЧТЫ. СТАНОВЯТСЯ. РЕАЛЬНОСТЬЮ.

Ну, я с удовольствием написал бы вам что-нибудь еще,
но меня, эм, ждут дела. Вы же понимаете, да?

Еще увидимся!

Ваш друг,

Джоуи Дрю

JOEY DREW STUDIOS™

Добро пожаловать в анимационную **студию Джоуи Дрю**! Здесь вы сможете познакомиться с главными персонажами наших мультфильмов: Дьяволенком Бенди, Волком Борисом и Ангелом Алисой! В этом руководстве вы узнаете, как передвигаться по студии, управлять уникальной чернильной машиной, и познакомитесь со всеми, кто работает в лучшей анимационной студии мира!

Мы надеемся, что со временем дружный коллектив станет вашей семьей, а студия Джоуи Дрю – родным домом. Ведь здесь так здорово! Возможно, когда-то вы просто

...НЕ СМОЖЕТЕ ОТСЮДА УЙТИ...

JOEY DREW STUDIOS

Freedom

eksmofreedom
eksmofreedom
eksmofreedom

СВОБОДА БЫТЬ СОБОЙ И ЧИТАТЬ ТО, ЧТО НРАВИТСЯ!

ISBN 978-5-04-105508-0

9 785041 055080 >

FREEDOM – КНИГИ ДЛЯ ТЕХ, КТО ЗАДАЕТ ТРЕНДЫ! КНИГИ, КОТОРЫЕ ВЫБИРАЕШЬ ТЫ!